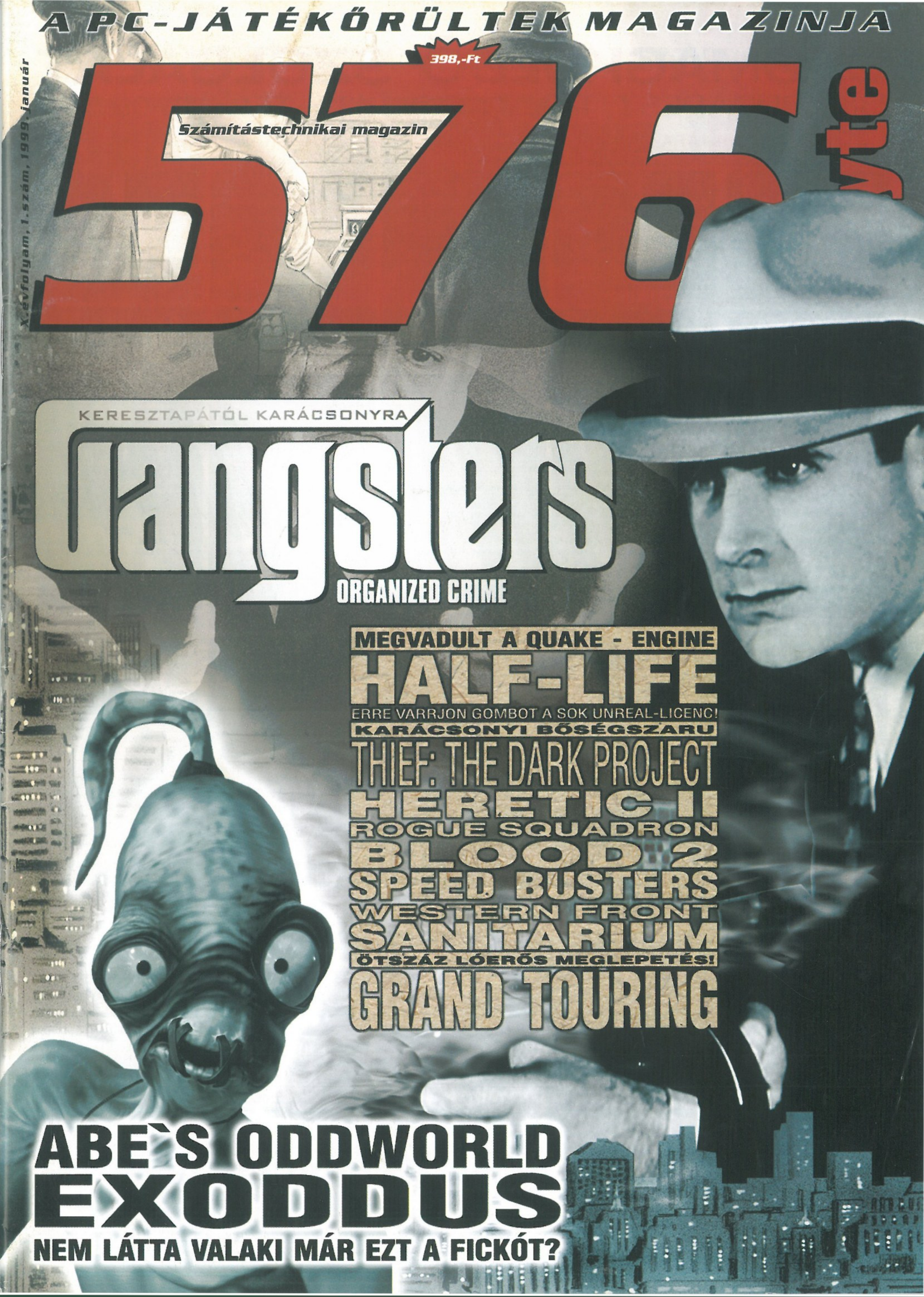

A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA
398,-Ft
576 Kbyte
Számítástechnikai magazin
X. évfolyam, 1. szám, 1999. január
KERESZTAPÁTÓL KARÁCSONYRA
Gangsters
ORGANIZED CRIME
MEGVADULT A QUAKE - ENGINE
HALF-LIFE
ERRE VARRJON GOMBOT A SOK UNREAL-LICENC!
KARÁCSONYI BŐSÉGSZARU
THIEF: THE DARK PROJECT
HERETIC II
ROGUE SQUADRON
BLOOD 2
SPEED BUSTERS
WESTERN FRONT
SANITARIUM
ÖTSZÁZ LÓERŐS MEGLEPETÉS!
GRAND TOURING
ABE`S ODDWORLD
EXODDUS
NEM LÁTTA VALAKI MÁR EZT A FICKÓT?

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozást indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM



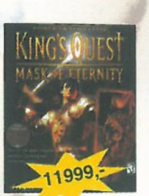














Cím	Ár
100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
100 RACING ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
11th HOUR	4999.-
1942 PACIFIC AIR WAR + SCENARIO	4999.-
1944 ACROS THE RHINE	3999.-
3 KOPONYA TOLTEC KINCS TITKA	9999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
7th GUEST /H	4999.-
ABE EXODUS	11999,-
ABUSE	9999.-
ADDICTION PINBALL	7999.-
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHT.	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-
AHX 1	11999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ANNO 1602	11999.-
APACHE LONGBOW	3999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.-
ATF / CLASSIC	4999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.-
BALDURS GATE	**11999,-**
BALLS OF STEEL	9999.-
BANZAI BUG	9999.-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL AT ANTARA	3999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLOOD 2	11999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR III	11999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	2999.-
CARMAGEDDON 2	**7999.-**
CARMAGEDDON	4999,-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAOS CONTROL	7999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-
CIVIL WAR GENERALS II	3999.-
CIVIL WAR	4999.-
CIVILIZATION II + COMMAND&CONQUER	**7999.-**
CIVILIZATION II CLASSIC COLLECTION	**9999.-**
COLIN MCRAE RALLY	11999,-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	12999.-
COMMAND&CONQUER	**4999.-**
COMMANDER BLOOD	6999.-
COMMANDO	11999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CYBERIA	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DARK VENGEANCE	**HIVJ**
DAWN OF ACES	**7999.-**
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER	4999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO	9999.-
DIG	4999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	**11999.-**
DISNEY COLD SHADOW	**4999,-**
DISNEY HUNCHBACK GAMEBREAK	**4999,-**
DRAGON HEART	10999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNE	4999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	**4999.-**
EARTH 2140	9999.-
EASTERN FRONT + DATA	9999.-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EF2000	4999.-
ERASER TURNABOUT	11999.-
EUROPEAN AIR WAR	**11999.-**
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F1 RACING SIMULATION	5999.-
F117A	2999.-
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-
F15 JANE 'S	11999.-
F16 MRF - MIG 29 FULCRUM	11999.-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	**4999.-**
F22 LIGHTNING II	4999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-
FALCON 4.0	**11999.-**
FALLOUT 2	**11999.-**
FALLOUT	4999.-
FAPL FOOTBALL MANAGER 99	11999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIFA 99	11999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIFTH ELEMENT	11999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS	4999.-
FORMULA 1	12999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE	4999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION	**11999.-**
FUN PACK 3	2999.-
FUN PACK	2999.-
FUTURE COP LAPD	**7999.-**
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GANGSTERS	11999.-
GLORIANA	12999.-
GRAND PRIX 2	**4999.-**
GRAND PRIX LEGENDS	11999.-
GRAND TOURING	**11999.-**
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
GRIM FANDANGO	11999.-
HALF LIFE	**11999.-**
HARDLINE	2999.-
HARDWAR	11999.-
HEART OF DARKNESS	9999,-
HELICOPS	7999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	5999.-
HEXPLORE	11999.-
HIND	3999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	**4999.-**
INCUBATION	9999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAM IT	1999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID 'S KIT 4-7	9999.-
KID 'S KIT 8-12	9999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	**11999.-**
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	**6999.-**
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO LOCO	11999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LEISURE SUIT LARRY'S CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LOMAX	9999.-
LORDS OF THE REALMS II	4999.-
LOST EDEN	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
MADDEN NFL 99	11999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC & MAYHEM	**11999.-**
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA3PACK	11999.-
MEGARACE	1999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MIISING IN ACTION	11999.-
MONKEY ISLAND II	5999.-
MONTEZUMA RETURN	9999.-
MORTAL KOMBAT 3	4999.-
MOTO RACER 2	**11999.-**
MYSTERIES OF SYTH	6999.-
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NAM	11999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 99	11999.-
NHL 97	4999.-
NHL 99	11999.-
NHL POWERPLAY 98	9999.-
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	5999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PANZER COMMANDER	9999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-
PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999.-
PHANTASMAGORIA	5999.-
PILOT READY AIM FIRE	7999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PITFALL	4999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-
POPULOUS 3	**7999.-**
POSTAL	4999.-
POWER CHESS	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
PREMIER MANAGER 98	7999.-
PRO PILOT 99	**HIVJ**
PRO PINBALL BIG RACE USA	**7999.-**
PROST GRAND PRIX	4999,-
QAD	9999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON II	**11999.-**
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
RAILROAD TYCOON	3999.-
RAINBOW SIX	11999.-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	**4999.-**
REBEL ASSAULT	4999.-
REBEL ASSAULT-X WING	5999.-
RED ALERT COMPILATION	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-
RETRIBUTION	1999.-
RETURN TO KRONDOR	HIVJ
RIDDLE OF MASTER LU	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	3999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SETTLERS 3	**11999.-**
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	**11999.-**
SIERRA SKI RACING	9999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIN	11999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	**4999.-**
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT DATA-INSURRECTION	7999.-
STARTCRAFT	9999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUBWAR 2050+SCENARIO	4999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYNDICATE WARS	3999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEST DRIVE 4X4	11999.-
TEST DRIVE 5	**11999,-**
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-
TFX	1999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	**4999,-**
TIGERSHARK	11999.-
TILT	4999.-
TIME COMMANDO	4999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	7999.-
TOMB RAIDER 3	**11999.-**
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOP GUN 2	**11999.-**
TOP TEN PAK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION	4999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	**4999.-**
TRESPASSER	**7999.-**
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	**4999.-**
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999.-
ULTIMATE WAR PACK	11999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
URBAN RUNNER	4999.-
VESZHELYZET	**4999.-**
VIRTUAL CHESS 2	9999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARCRAFT	3999.-
WARGASM	**11999.-**
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999.-
WARLORDS III	4999.-
WARWIND II	11999.-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	**11999.-**
WING COMMANDER IV	4999.-
WING COMMANDER	2999.-
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD RALLY FEVER	4999.-
WORLD WAR II FIGHTERS JANE'S	11999.-
WORMS 2	9999.-
WORMS	3999.-
X COM APOCALYPSE	4999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
XENOCRACY	11999.-





1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

Cím	Ár
BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-

C64 CARTRIDGE-OK

Cím	Ár
BATTLE COMMAND	999.-
ROBOCOP 3	999.-
TOKI	999.-

C64 KAZETTÁK

Cím	Ár
ACROJET	299.-
ALIEN 3	299.-
ARMALYTE	299.-
BLUE BARON	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-
CONTINENTAL CIRCUS	299.-
CRACKDOWN	299.-
DELTA	299.-
DOUBLE DRAGON	299.-
GAMES WINTER EDITION	299.-
GEMINI WINGS	299.-
GO FOR GOLD	299.-
HEROES OF THE LANCE	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	299.-
LAST V8	299.-
LED STORM	299.-
MC DONALD LAND	299.-
MOONWALKER	299.-
MULTIMIXX vol. I	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-
NIGHTSHIFT	299.-
PIRATES	299.-
Q10 TANK BUSTER	299.-
QUEDEX	299.-
RICK DANGEROUS 2	299.-
ROBOCOD	299.-
SILKWORM	299.-
SKATIN USA	299.-
SMASH TV	299.-
SOCCER DOUBLE	299.-
SOLO FLIGHT	299.-
ST DRAGON	299.-
STRIDER II	299.-
SUMMER CAMP	299.-
SUPER SCRAMBLE	299.-
SWIV	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	299.-
TIGER ROAD	299.-
TITANIC BLINKY	299.-
TURRICAN	299.-
WINTER GAMES	299.-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

Cím	Ár
POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	599.-
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599.-

C64 LEMEZEK

Cím	Ár
A KASTÉLY	499.-
ACTION FIGHTER	499.-
ALIEN 3	499.-
BAAL	499.-
BBURAGO RALLY	499.-
BOOM	499.-
CAPTAIN FIZZ	499.-
CHUCK ROCK	499.-
COMMANDO II	499.-
CRAZY CARS III	499.-
CREATURES	499.-
CREATURES 2	499.-
DALEK ATTACK	499.-
DARKMAN	499.-
DIE HARD	499.-
DOUBLE DRAGON 3	499.-
DYNASTY WARS	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	499.-
ENIGMA FORCE	499.-
F16 COMBAT PILOT	499.-
FACE OFF HOCKEY	499.-
FERRARI F1 CHALL.	499.-
FINAL FIGHT	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	499.-
FORT APOCALYPSE	499.-
FOX FIGHTS BACK	499.-
GAZZA 2	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	499.-
HAMMERFIST	499.-
HUDSON HAWK	499.-
ITALY 90 SOCCER	499.-
JAWS	499.-
JUDGE DREDD	499.-
LAST NINJA 3	499.-
LETHAL WEAPON	499.-
LICENCE TO KILL	499.-
LONG LIFE	499.-
LOTUS ESPRIT	499.-
MC DONALD LAND	499.-
MICKEY MOUSE	499.-
NARCO POLICE	499.-
NEW ZEALAND STORY	499.-
NO LIMIT	499.-
NORTH & SOUTH	499.-
OPERATION NEPTUN	499.-
PINK PANTHER	499.-
POLE POSITION F1	499.-
PREDATOR	499.-
RAINBOW ISLAND	499.-
RAMBO 3	499.-
RETURN OF THE JEDI	499.-
ROADRUNNER	499.-
ROBOCOP	499.-
ROBOCOP 2	499.-
RODLAND	499.-
RUNNING MAN	499.-
SHADOW DANCER	499.-
SHADOW WARRIOR	499.-
SHINOBI	499.-
SKULL & CROSSBONES	499.-
STAR WARS	499.-
STREET FIGHTER 2	499.-
STREET ROD	499.-
SUPER MARIO	499.-
SWORD OF HONOUR	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	499.-
TERMINATOR 2	499.-
TEST DRIVE 2	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	499.-
TIME MACHINE	499.-
TOM & JERRY 2	499.-
TOTAL RECALL	499.-
TURBO OUTRUN	499.-
TURRICAN II	499.-
USAGI YOJIMBO	499.-
VENDETTA	499.-
WATERPOLO	499.-
WEST BANK	499.-
WHO DARES WINS	499.-
ZORRO	499.-

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

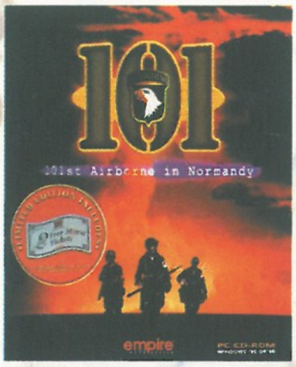
Termék	Ár
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK DIGITAL	16999.-



Termék	Ár
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD 2	14999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA
3 ÉV GARANCIA

KARÁCSONY UTÁNI AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



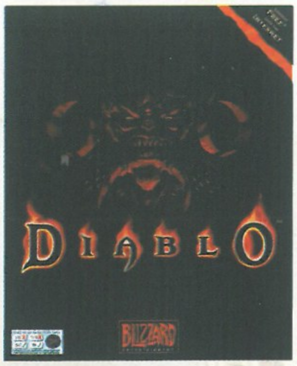
101ST AIRBORNE

11999,- HELYETT **6999,-**



F22

11999,- HELYETT **4999,-**



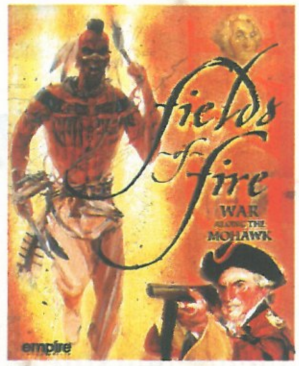
DIABLO

9999,- HELYETT **4999,-**



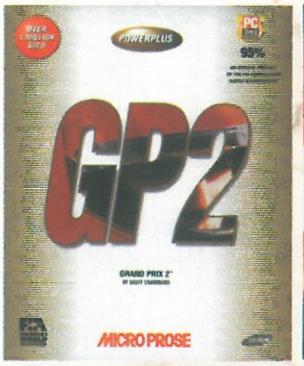
SCREAMER 2

4999,- HELYETT **2999,-**



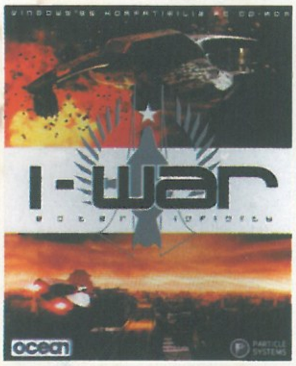
FIELDS OF FIRE

11999,- HELYETT **6999,-**



GRAND PRIX 2

9999,- HELYETT **4999,-**



I-WAR

11999,- HELYETT **4999,-**



GUTS'N'GARTERS

9999,- HELYETT **4999,-**



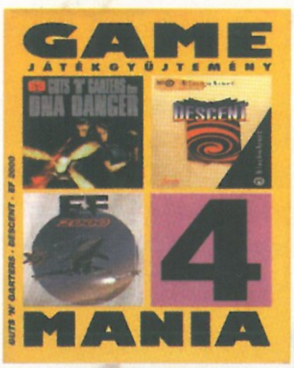
MIGHT AND MAGIC VI

11999,- HELYETT **6999,-**



PREMIER MANAGER 98

7999,- HELYETT **4999,-**



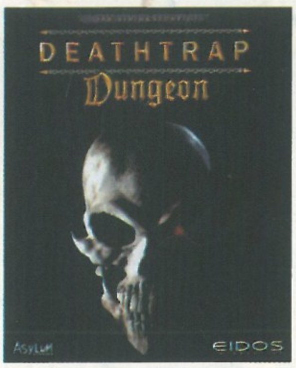
GAME MANIA 4

9999,- HELYETT **4999,-**



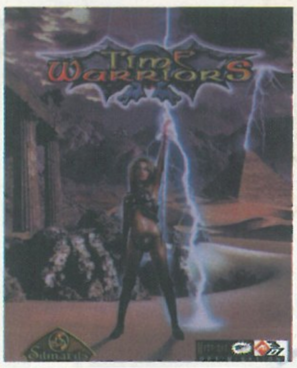
REBEL ASSAULT 1&2

9999,- HELYETT **4999,-**



DEATHTRAP DUNGEON

9999,- HELYETT **5999,-**



TIME WARRIORS

9999,- HELYETT **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO

9999,- HELYETT **4999,-**



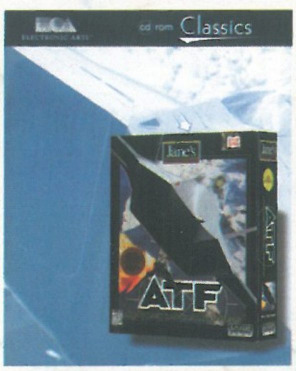
SETTLERS II

9999,- HELYETT **3999,-**



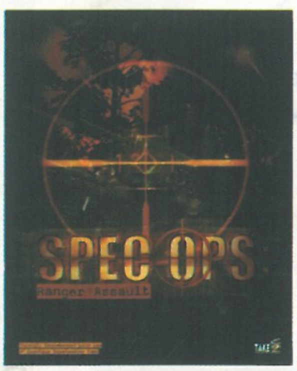
SHADOWS OF THE EMPIRE

11999,- HELYETT **4999,-**



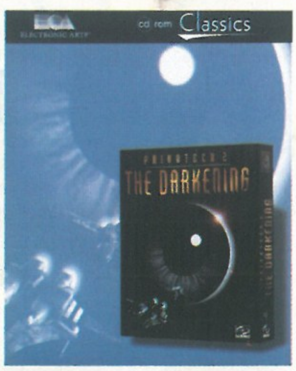
ATF

11999,- HELYETT **3999,-**



SPEC OPS

11999,- HELYETT **7999,-**



PRIVATEER 2

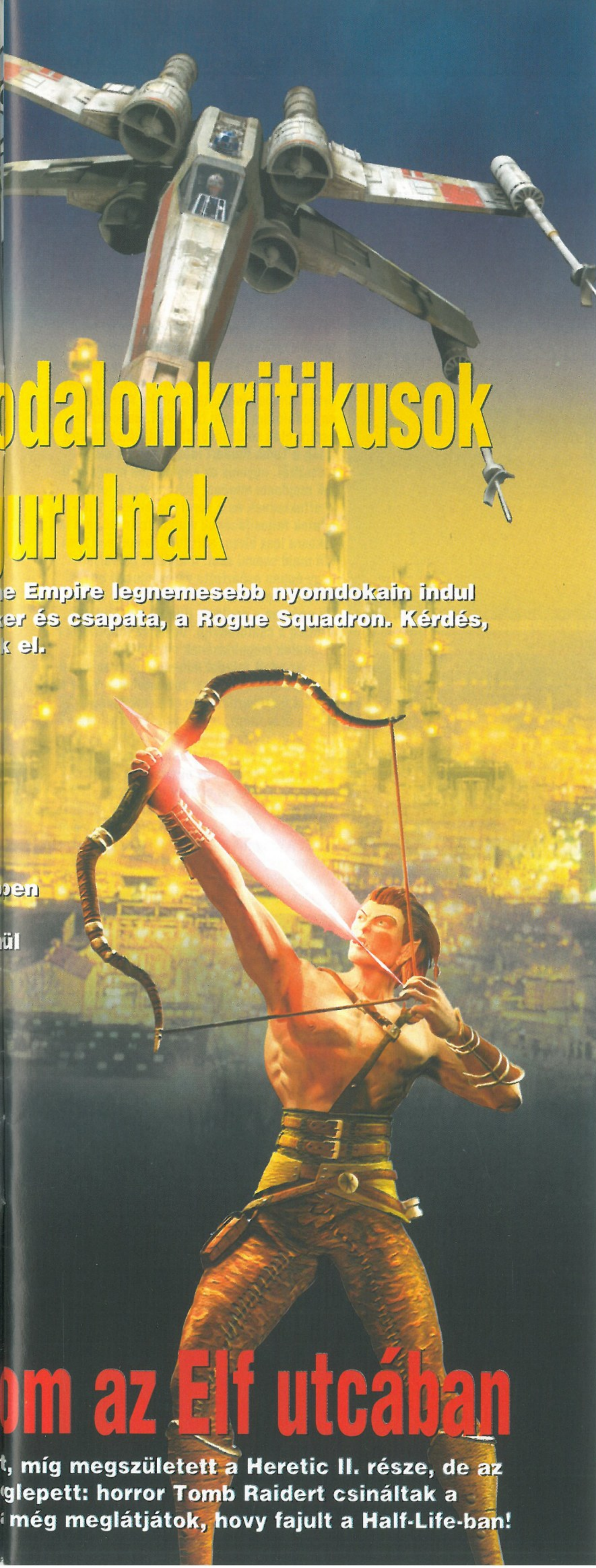
9999,- HELYETT **3999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTON TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 1. SZÁM, 1999. JANUÁR





Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf:132.

ISSN 0865-8226

Hát akkor BÚÉK mindenkinek 1999-ben, és örömmel üdvözlök mindenkit – alig merem kimondani – immáron tizedik évfolyamunk első számában. A tíz szép kerek szám, de már talán gombócból is sok, de mi még mindig élünk és virulunk – hála minden Olvasónknak, akik ebben az évtizedben elkísértek bennünket (és remélhetőleg el fognak a következő párszáz évben is. Arra már nem is merek gondolni, hogy rövidesen még kerekebb évforduló következik az 576 Kbyte életében: a 100 szám... Így a karácsonyi nagyvásár után egyébként egyrészt nagyon kellemes dolog főszerkesztőnek lenni, mert olyan mennyiségű és minőségű anyagok érkeztek, hogy az ember vidáman tudna akár hetilapot is csinálni – másrészt meg nagyon kellemetlen is, mert csak havilap vagyunk a magunk szerény kereteivel, és így fájó szívvel kénytelen kihagyni igen kellemes játékokat is. Sebaj, lesz még idő mindent bepótolni, és reménykedjünk benne, hogy a játékkiadók idén is mindent elkövetnek, hogy olyan anyagokat tűzhessünk pennánk végére, mint amilyeneket tavaly. Akkor már megint nem egy rossz év elébe nézünk...

CoVboy

APRÓSÁG

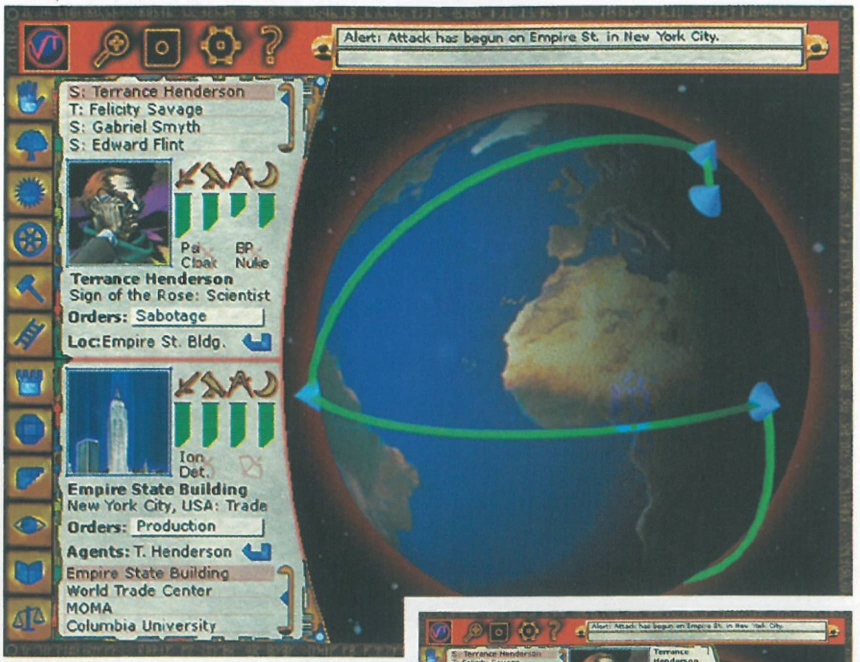
■ Jó hír a FIFA-rajongóknak, hogy az Electronic Arts decemberben újabb nyolc évre megvásárolta a FIFA hivatalos licencét, így tehát 2006-ig biztosítva van a fociőrültek új betevője minden karácsony tájékán, a következő rész nyilván FIFA 00 néven. Mivel az EA Sportsnál vannak a következő két világbajnokság, a 2000. évi EB, valamint a német és angol profi liga első osztályának is a jogai, akkor talán elmondhatjuk, hogy most már tényleg ők a legnagyobb futballhuligánok a játékkiadók között.

■ Ian Livingstone, az Eidos patinás nevű elnöke bejelentette, hogy már készítik a Deathrap Dungeon folytatását, amelyről egyelőre csak annyit volt hajlandó elárulni, hogy a nagy csinnadrattával beharangozott, de kissé hűvösen fogadott előző rész tapasztalataiból kiindulva sokkal nagyobb szerepet akarnak helyezni az RPG-elemekre.

■ Szegény Sierra mostanában állandóan eladósorban van. Legutóbbi tulajdonosuk, a Cendant úgy döntött, hogy felszámolja minden érdekeltségét a játékületben. A Sierrát a francia Havas médiakonszern csippentette magához Blizzardostul-mindenestül egy szerény egymilliárd dolláros üzlet keretében. Infogramesnél nyilván nagyon örültek a dolognak.

■ A Half-Life világát teljesen multiplayerre optimalizálandó fejleszti a Valve a Team Fortresst, amely húsz új küldetéssel, 12 fegyverrel, kilenc különböző egységgel és sajátos kommunikációs rendszerrel terjeszti ki a már amúgy is majdnem tökéletes játékot. Szintén használhatók lesznek a különféle katonai járművek is.

SHADOWPACT





A Blue Byte-tól már elég régen megszokhattuk, hogy ugyan nem ontják nyakra-főre a programokat, de a szűkös termést általában ellensúlyozza a kiváló minőség. Most is kedvenc kategóriájukban, a stratégiák között forgatnak a fejükben valami gonosz fondorlatot, és az előzetes hírek alapján a Shadowpact is valami nagyon kellemes kis dolognak ígérkezik. A történet egy pár nappal a holnap után játszódik, amikor az emberiség már felfedezte a Szentélyt a virtuális valóságban, ami információk tengerével árasztja el őket. A föld alatt szunnyadó ősi erők többek között ez sem nézik jó szemmel, és felébrednek álmukból, hogy egy végső összecsapás keretében eldőljön, hogy ki lesz az uralkodó. Maga a játék valami furcsa elegye a szerepjátékoknak és a real time stratégiáknak, amelyben a játékos felépít egy max 40 főből álló ügynökhálózatot, akiket a munkájukhoz szükséges forrásokkal a Szentély VR-interface-én keresztül lát el a kutatásaiból és fejlesztéseiből. Minden ügynök szokás szerint fejleszthető egyéni tulajdonságokkal rendelkezik, de az szokatlan, hogy mindnek megvan a maga kis sztorija is, ami majd befolyásolja működését a játék közben. A játékban 16, különböző egyedi erősségekkel és fegyverekkel rendelkező társaság között választhatunk, és 40 teljesen 3D városban zajlik a történet, amelyek elkészítéséhez egyébként az Incubationhöz használt engine továbbfejlesztett változatát használták fel. A legszebb mindebben viszont az, hogy elég lesz hozzá egy P133 is, ami hamarosan kiderül, ugyanis már közvetlenül megjelenés előtt áll.



URBAN CHAOS

Az Eidos szárnyai alatt tevékenykedő fejlesztők rendszerint mindig valami újjal szokták meglepni a játékosokat, és az ígéretek szerint valami ilyesmi várható a Mucky Foot Urban Chaos című játékában is. A történet egy akciófilm a nem túl távoli, de mindenesetre elég sötét jövőből. A külső szemszög talán a Tomb Raidert idézi, de csak elég messziről, ugyanis az engine-ben megpróbálták majdnem mindent alárendelni a látványeffekteknek és a harci részeknek. A feladatok teljesítésének a menete teljesen a játékosra lesz bízva, akit tulajdonképpen nem köt majd semmi sem. A ködben gomolygó, vagy éppen esőáztatta város minden egyes épületét aprólékosan felfedezhetjük a pincétől egészen a padlásig (illetve a háztetőkig, esetleg a csatornákig). Ugyanez vonatkozik a feladatok megoldásának mikéntjére is, hiszen az adott feladat mibenlétéből, az aktuális napszakból és nem utolsósorban persze az időjárási tényezőktől függően mindenki szabadon eldöntheti, hogy mikor célszerű mindent elsöprő tűzerővel, mikor óvatosan settenkedve és mikor mondjuk valamilyen akrobatikus mozdulat vagy pusztakezes harcművészet bevetésével elérnie egy-egy adott célt. Lévén egy méretesebb városról szó jól jön majd a járművek használatának lehetősége is. A program legnagyobb ígérete azonban mégiscsak az, hogy a még viszonylag frissnek számító Mucky Foot nevű csapat készíti, amelynek tagjai nem is olyan régen még a



Bullfrognál ténykedtek néhány "szerényebb" játékon. Az Urban Chaos előre láthatólag valamikor a nyár elején fog megjelenni.

DESCENT 3

"Jobb, mint a Doom!" – harsogták néhány éve a Hereticről és a Descentről az újságok, amikor az id Doom engine-jére épített két játék szerzői egy csomó egyedi dolog hozzáadásával teljesen új stílust teremtettek játékaikkal. Az egykori szerzőgárda azóta két részre szakadt, de attól függetlenül mindkét fél folytatja a Descent-univerzumra épülő játékok tervezését (ld. Descent: Freespace és most a Descent 3). A történet szokás szerint egy sci-fi: az emberiség különböző bányászbolygókat hoz létre a világegyetemben, de a jobbára ismeretlen veszélyeket rejtegető környezetben igen kellemetlen ez a szórakozás. Kénytelenek minden veszélynek fittyet hányó szabadkereskedő pilótákat szerződtetni a bolygók felderítésére, a veszélyes áruk elszállítására, illetve az ellenséges helyek megtisztítására. Mi is egy ilyen pilótát alakítunk. A játék természetesen már elég messze áll elődeitől, hiszen elsősorban a 3D-kártyák képességeinek figyelembe vételével készítették, egy vadonatúj saját engine-nel. Három különböző űrhajó és 10 fegyver között választhatunk a 15 pálya küldetéseihez, amelyek már nemcsak a bányákban, hanem a felszínen is zajlanak a légi és földi ellenfelek ellen.



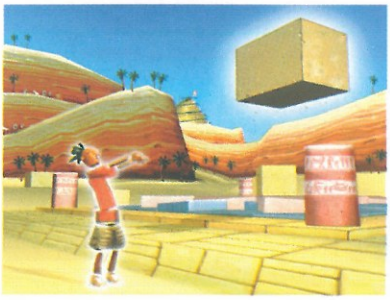
ALIEN VS PREDATOR

Klasszikus kalandfilmek (vagy inkább sci-fik) címei rendszerint ígéretesen hangzanak, ha az ember 3D akciójátékot csinál a manapság divatos 'na én most akkor leölök mindenkit'-stílus jegyében. A címekkel persze ilyenkor gond szokott lenni, de nem akkor ha a kiadót Fox Interactive-nak hívják, mert ők persze szabadon garázdálkodhatnak a 20th Century Fox polcain porosodó egykori hősök között. A játék az angol Rebellion jóvoltából hamarosan ismét újjászületik, akik azt a sajátos módszert választották játékgyártáshoz, hogy nem megvettek egy bejáratott engine-t, hanem írtak egy olyat, ami tökéletesen megfelel a céljaiknak – amiről az a hír járja, hogy csodájára jár majd az Unreal. A játék története egyébként roppant frappáns: az emberiség kirajzik a világegyetembe, és ez a rajzás egészen addig folyik, amíg a tengerészgyalogosok bele nem botlanak két másik domináns életformába, akiket a két címszereplő személyesít meg. Bármelyik fajtával nekifeküdhetünk az egyes játékos mód több mint 50 szintjének. Mindnek megvan a maguk erős és gyenge oldala, fajspecifikus fegyverei, illetve néhány speciális tulajdonsága, ami különösen mókássá teheti majdan a multiplayer részt. A megjelenés húsvét körül várható, amikor is biztos visszatérünk rá.



D-JUMP

A Ubi Soft új 3D akció/kaland játékának a főszereplője elég kínosan érezte magát, amikor a vidám mából hirtelen visszateleportálódott az ókori Egyiptomba, és megtudta, hogy az időutazás vissza a saját idősíkjába vagy húsz pályányi küszködést fog hozni számára a Nílus parti helyszíneken. Ezen még talán túl is tette volna magát valahogy, de azon már nagyon csodálkozott, amikor emellé a malőr mellé egy igen sajátos képességre is szert tett: inverz Pinokkió módjára fává változot, azzal a sajátos vonással, hogy bármikor felrobbanthatja a testét, amelyet aztán szükség esetén bármikor felépíthet. Útja során több mint hatvan különböző karaktertől (a mezei varázslóktól egészen a fáraóig) fog tárgyakat és információkat begyűjteni, sőt idővel mágikus hatalomra is szert tesz... Az igen elmés játék megjelenése a nyár végére várható.



DISCWORLD NOIR

Amennyiben nem most érkeztél egy vogon űrhajó fedélzetén az Arcturea túlfeléről, akkor talán valószínűleg mond neked valamit Terry Pratchett neve. A fantasy regények Woody Allenjének dilinyós könyvei már milliókat nevettetek meg a világon, és igen lökött agyszüleménye, a Korongvilág, amelyet négy, órisásteknőcháton utazó elefánt tart, legalább olyan ismert márkanév, mint mondjuk a McDonalds. A Perfect Entertainment és a Psygnosis jóvoltából már két debil kalandjátékban bebolyonghattuk Discworld-öt, és a flúgos Rincewind legalább olyan előkelő helyet fogalal el a számítógépes figurák halhatatlanjainak panoptikumában, mint mondjuk Guybrush Threepwood, vagy neadjisten Lara anyó.



A Psygnosis/Perfect házasság időközben holmi nézeteltérések miatt felbomlott, és a Perfect tagjai áthurcolkodtak a GT Interactive-hoz, ahol már csak azért is boldogan ölelték őket keblükre, mert a nagy hurcolkodás közben azért jutott idejük arra is, hogy szépen dolgozgassanak egy vadonatúj Discworld-kalandjátékon. A kabaréba illő környezet ugyan most sem változott meg nagyon, viszont a szerzők azt vették a fejükbe, hogy minden tekintetben valami egészen újjal fogják meglepni a kalandozni vágyókat. Az első és legborzalmasabb meglepetés az, hogy nem Rincewind a főszereplő, hanem egy Lewton nevű fickó, Korongvilág legelső magándetektívje. A játékot ugyanis nemcsak Pratchett mókás kis univerzuma, hanem negyvenes évek film noirjai, a 'Máltai sólyom' és hasonló klasszikus krimik inspirálták. (Bár ezt a szöveget én mintha már hallottam volna egy Manny Calavera nevű túlvilági pasas viselt dolgai kapcsán.) Ezek rendszerint arról ismertek ugyebár, hogy szinte teljesen mentesek a kliséktől. A Discworld Noir például úgy kezdődik, hogy egy szép napon Lewton irodájába besétál egy szőke bombázó, és megbízza egy üggyel, ami aztán egyre bonyolultabbá válik... A történet túlnyomórészt Ankh-Moropk ikervárosában játszódik, amelynek több mint hetven jól ismert helyszínén nyolcvannál is több szereplőbe botlunk majd bele. A természetesen 3D helyszínek előre renderelték, de a szereplőket viszont egy FPS módjára valós időben generálja a masina, így tehát talán egy 3D-kártya is elkel a játékhoz. Bár ugyan a történetnek csak egyetlen befejezése van, a szerzők azt ígérik, hogy az egyes konfliktusokból többféle módon is ki lehet kecmeregni, tehát a cselekmény ténykedésünk függvényében ágazik el ide vagy oda. A játékmenetet sem elsősorban a tárgyak gyűjtögetése és használata uralja (ami az első részben néha egy kicsit kezdett igen súlyos méreteket ölteni), sokkal inkább a detektívesdi a lényeg, azaz a felszedegetett információkat kell összeállítanunk. A minőségre egyébként bárkinek kiváló garanciát nyújthat, hogy Pratchett személyesen is részt vett a szövegkönyv és a dialógusok kidolgozásában. A Discworld Noirt tehát epedve várhatja mindenki még a tavasz folyamán.





APRÓSÁG

■ Még az üzletekbe sem kerültek az új Voodoo2 chipsettel szerelt 3D-gyorsítók, amikor a 3Dfx a tavalyi E3-on már bemutatta a következő generációt. Most pedig már az is biztos, hogy még nyár előtt megjelennek a Voodoo3-asok, amelyek a Bansheehez hasonlóan 2D/3D kártyák lesznek. Ha tehát karácsonyra V2-t kaptál, a legjobb ha mielőbb megszabadulsz tőle.

■ Talán még sem kell eltemetni az előzetesen nagy reményekre jogosító Sint. Párszáz patch folytán már egész tűrhető játék lett belőle, és márciusra ígérnek hozzá egy kiegészítőt, amely hét új fegyvert, új járműveket és persze teljesen új történetet tartalmaz majd. SINte látom előre, hogy Elexisen is egyre kevesebb ruha lesz.

■ Sötét felhők tornyosulnak Romero úr, egykori Id Software-es designer cége, az Ion Storm felett. Nagy dérrel-dúrral beharangozott Quake-verőjének, a Daikatanának megjelenése folyamatosan csúszik (bár saját bevallása szerint a pályák és a kód nagy része már készen van) és most tavaszra ígérik, de ettől függetlenül egyre többen hagyják ott a produkciót. Legutóbb egyik technikai igazgatója vette a batyuját, hogy átigazoljon a 3D Realmshez Preyt gyártani. Ott nyilván nagy szükség lesz csúszásban szerzett tapasztalatára.

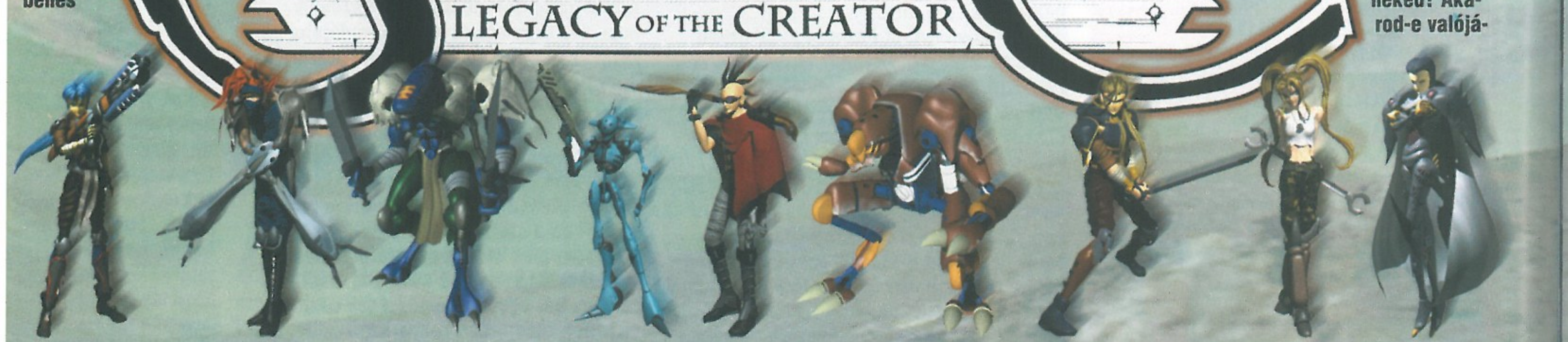
■ Szinte alig jelent meg a Digital Image Design Wargasm című játéka (ismertetőjét lásd következő számunkban), a nyilvánvalóan munkamániás fejlesztők máris bejelentették, hogy már készítik a játék második részét. Ebből kiindulva talán célszerű lenne azonnal a harmadiknak és negyediknek nekivselkedniük.

Septerra Core – Legacy of the Creator

Komoly oka lehet annak, ha Martin PC-s játék előzetest ír. Ez az ok most egy olyan program, amely meglátásaink szerint rengeteg kellemes órát fog szerezni a PC-s Final Fantasy rajongótábornak. Egy olyan program, amelyet eredetileg az Eidos akart kiadni, de a Final Fantasy 7 megvásárlásának pillanatában dobták az ötletet (és az üzletet).

Szóval a CoVboy kezembe nyomott egy CD-t, amin a Topware legújabb RPG-jének, a SEPTERRA CORE-nak az előzetese, pontosabban egy "éppen csak játszható" demója volt. Úgy ahogy volt, bevertem a lemezt a ramatyabbnál is ramatyabb állapotban levő P133-asomba, és be is következett a "ledöbbenés No. 1" – mert a játék minden gond nélkül elindult, sőt, tökéletesen futott! Ez után következett a "ledöbbenés No. 2" – a SC grafikája ugyanis mindenféle 3DFx varázskártya nélkül is csodálatos, 640x480 felbontású, és 16-bit színmélységű helyszíneket vonultat fel. Ebben a bomba jól mutató világban 3D modellezett, prerendelt, 16-bites sprite-ok császkálnak. Mivel én konzolos vagyok, ezért konzolos szemmel nézem a progikat, és minden ellenérzésem ellenére el kell ismernem, hogy ez a játék eszeveszett jól néz ki. Gépigény nulla, szolgáltatás maximum – szerintem ez nem hátrány manapság. Ráadásul a vezérlés is szinte kizárólag az egérre korlátozódik – "point and click" – így azt gondolom, hogy mindenki elboldogul majd vele.

A Septerra Core tehát egy kaland-RPG, a legegyszerűbben úgy fogalmazhatnék, hogy egy Final Fantasy klón. Nem titkoltan az, hiszen a helyszínek kísértetiesen hasonlítanak, sőt, minden állatira hasonlít, de a játékmenet erősen le van "európaisítva" – ez mondjuk nem baj, hiszen felesleges is lenne egy európai fejlesztő gárdának a japán munkákat majmolni (ez úgysem sikerülhet).



A grafika mint mondottam csodálatos. A karakterek cyberpunk beütésűek, a robotok (exoskeletonok, mechák) Mangásak, nagyon aprólékos a kidolgozottságuk, minden felszerelés ábrázolva van rajtuk. (Ez pont egy tipikus európai szokás, ugyanis a japán játékokban nem ábrázolják a felszereléseket. Sőt, legtöbbször a figurák is "kwai", azaz cuki/nyomi stílusban vannak rajzolva.)

A játékban több száz helyre jutsz el, nyolc különböző csapatot verbuválhatsz össze, mindezt egy 15 felvonásos eposzban. Temérdek fegyvert és tárgyat használhatsz, azonkívül varázsolhatsz is, sőt, gyárthatsz is varázslatokat. Üzletelhetsz, vásárolhatsz a különböző szintek üzleteiben.

A SC a felső-madártávlatos, izometrikus nézetet használja, ahol az épületekbe lépve "átlátszóvá" válnak a falak, a jobb áttekinthetőség érdekében.

A harcok egy újfajta, "időn alapuló" rendszerben folynak, amely a klasszikus "fordulós" rendszer továbbfejlesztése (a hosszadalmas, japánból eredő, európai játékosok számára néha fájdalmas stílus kivédése miatt). Ez jelentősen felgyorsítja a játékmenetet.

A SC sztorija nagyon izgalmas, habár már találkoztam vele a Battle Angel Alita című Manga rajzfilmben. Adott egy igen furcsa világ, amely egymás körül, egymás felett keringő kontinensekből áll, szám szerint 7-ből. Ezeket úgy kell elképzelni, mint valami lebegő szigeteket, koncentrikus kör-párkányokat – mintha csak Dante poklát ültetnék át fantasy környezetbe.

A legfelső szinten laknak a Kiválasztottak. Extravagáns életet élnek, rettenetes mennyiségű energiát használnak, és töménytelen szemetet szórnak le, az alsóbb szintekre. Ezekből élnek és mazsoláznak a lentiek. Egyszer azonban rájönnek, hogy a Septerrat, ezt a gigantikus "óraművet" egy idegen, ősi civilizáció hozta létre – elhatározzák hát, hogy rájönnek a titkára, amely a legbelső magban rejtőzik. El akarnak indulni az alsó körök felé, de ez fizikai akadályba ütközik. Testük és izmaik ugyanis annyira elgyengültek a kisebb gravitáció miatt, hogy technikai segítség nélkül nem juthatnak lejjebb, nem szembesülhetnek teremtőjükkel. Ahogy szuper gépeikkel elindulnak lefelé, kirobban a háború. A szintek lakói félnek a végső pusztulástól, és mindent elkövetnek, hogy megvédjék kis világukat a "többiektől" – a lejjebb és feljebb lakóktól.

A játékos egy "szeméttúrót" alakít – ők azok a fiatal titánok, akik a Kiválasztottak lehulló maradékaiból kiválasztják az értékes dolgokat, és azokkal üzletelnek. Szembekerülsz majd a felsőkkel, később az alsókkal is, de végül te leszel az, aki eljut a legbelső bio-számítógéphez, és megfejti a titkot. Rajtad múlik, hogy bekövetkezik-e a jóslat, az "egyesülésről" – amikor az alsó szintek megindulnak felfelé, egyesülnek a felsőkkel, és összeáll egy hatalmas, egységes kirakós játék. Septerra lakói elpusztulnak majd, de kialakul egy ősi jel a bolygó felszínén, és minden megváltozik. Vajon jó ez neked? Akarod-e valójában, hogy szeretteid és az utazásod során megismert barátaid végleg eltűnjenek az élők sorából? Mire ezekre a kérdésekre választ kapnál, először még le kell győznöd a kiválasztottak harci gépeit, mire végül megpillanthatod a Teremtő arcát...

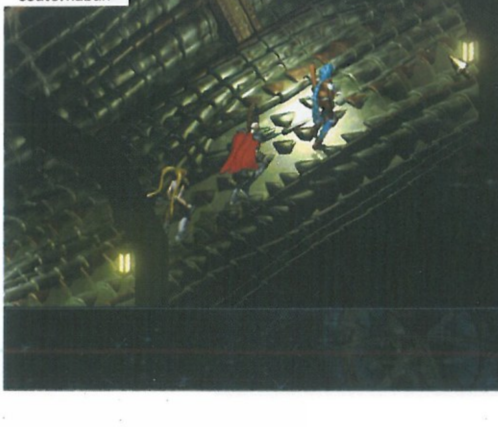
Martin



Minden RPG elengedhetetlen kelléke: a söntés



Nem ez a harc lesz a végső



Futóverseny a csatornában

Septerra Core
FEJLESZTŐ: Bullfrog
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.bullfrog.co.uk
MEGJELENÉS: '99. március

SHOGUN



A XVI-XVII. század, de különösen az 1500-as évek utolsó három évtizede a "Hadakozó fejedelmek koraként" vonult be Japán történelmébe. Az ország a tökéletes feudális anarchia állapotába került: többszáz kisebb-nagyobb tartományúr majd két évszázadon keresztül viselt folyamatos háborút egymás ellen, és próbálta földjét és ezzel hatalmát a másik kárára gyarapítani. Jellegzetes japán módon ez a móka nem az európai egykét párt köré tömörült szövetségek csatája volt: mindenki mindenki ellen harcolt, aki pedig nagyobb hatalmat összpontosított volna a kezébe, az ellen átmenetileg azonnal összefogtak a korábbi ellenségek is. (Ismerve a korabeli japán mentalitást, egyáltalán csoda, hogy nem vált teljesen lakatlanná a szigetország.) Ez az állapot egész pontosan 1600-ig tartott, amikor hosszas háborúskodás és politikai manőverezés után Tokugava Iejaszu elnyerte a sóguni méltóságot, és a bábként uralkodó császár mellett gyakorlatilag teljhatalmú ura lett, és utódai két és fél századon keresztül uralták Japánt.

Igen érdekes, hogy a harci játékok készítői ezidáig még véletlenül sem nyúltak ehhez a történelmi témához, pedig szinte kínálja magát stratégiai játékként való feldolgozásra. Ez az áldatlan állapot azonban már nem sokáig tart, mert az idáig főleg sportjátékairól ismert Creative Assembly a Shogun (eredetileg Taisho) című játékában pontosan ezt a környezetet szemelte ki magának. (Leszámítva azt, hogy ugyanabban a történelmi időszakban játszódik, a játéknak egyébként semmi köze nincs a világsikerű regényhez és filmhez.)

A játékban 16, történelmi személyiségről megmintázott hadúr (daimjó) küzd a végső győzelemért (ami egyben meg is határozza a lehetséges multiplayer játékosok számát is), ami természetesen maga a sóguni cím. A játék alapvetően két egymásra épülő szinten zajlik: stratégiai és taktikai szinten, amelyek egyébként alapvetően egymásra épülnek, de játszható külön az egyik és másik is .

Stratégiai szinten a daimjó feladata a gazdasági háttér biztosítása, a technológiai és szállítási fejlesztés irányítása, politikai döntések meghozatala, valamint a csapatok felvonultatása, azaz a hadmozdulatok. A gazdasági háttérből a legfontosabb a megfelelő élelmiszergyártás, a technológiai fejlődés alatt pedig új aktív csapattípusok és védelmi berendezések kifejlesztése értendő. A politika szintén a korra jellemző japán módszerekkel zajlik: pillanatnyi érdekeinknek megfelelően kedvünkre köthetjük és szeghetjük meg a különféle békevagy akár szövetségi szerződéseket, és a diplomácia fogalmába ugyanúgy beletartoznak a nindzsa bérgyilkosok, mint a valóságban. Igen sajátos vonás, hogy a daimjónak idővel fiúörökösről is gondoskodnia kell, akire egykoron majd átruházhatja hatalmát.

A taktikai elem akkor lép be a képbe, amikor két felvonuló hadsereg találkozik egymással. Ilyenkor egy 3D csatamező jelenik meg, ahol természetesen real time-ban zajlanak az események, és mindent felderítőink, tábornokaink avagy szamurájaink szemével láthatunk. A terep fotórealisztikus 3D kivitelezése a szabad kameramozgással leginkább a Mythet vagy talán a Populoust idézi, és várható minőségéről sokat elmond, hogy P266-osra és Voodoo2 alapú 3D-kártyákra optimalizálták, amelyekkel akár 1800*1440 dpi felbontás is elérhető (de alapvetően egy P200-ason is futni fog gyorsítás nélkül). A minél nagyobb masina már csak a sebesség miatt is kívánatos lesz, mert nemritkán 15-20.000 poligon fog tobzódni a képen.

Már csak a stílusból adódóan is nyilván fontos szerep jut a seregek "menedzselésének". Hasonlóképpen az RPG-k egyéni karaktereihez, minden csapattestünknek megvan a maga tapasztalata, különböző sajátosságai, sőt még AI-ja is. A játékban összesen 11 különböző, a korra jellemző fegyverzetű csapattípus lesz (kardok, alabárdok, íj és néha muskéta). A csapatok jellemző tulajdonsága, hogy nem csődületben, hanem egy-az-egyben küzdenek az ellenséggel, és ezt az engine így is fogja értékelni. A reguláris katonai alakulatokon kívül természetesen kifejleszthetünk még különböző speciális karaktereket is, egy-egy személyre szabott feladattal. Ilyen például a taisho (tábornok), a diplomáciai küldöttség, a gésa (aki egyszerre használható kémnek, diplomatának, avagy bérgyilkosnak), a jezsuita atya, na és persze a nindzsa, aki itt sem diplomata státuszban fog szerepelni.

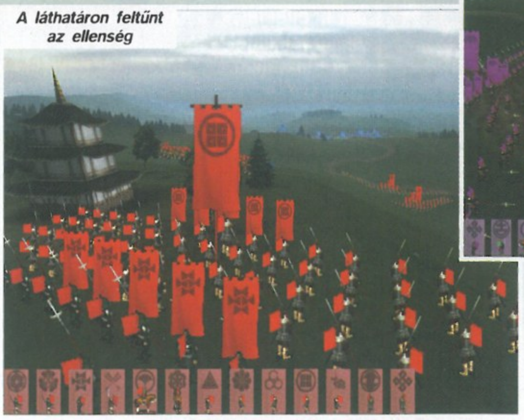
Mindent egybevetve a játékban minden együtt lesz, ami recept lehet a sikerre: egzotikus téma, variálható taktikai/stratégiai szint, változatos csapatok, a PC-nk képességeitől függő látvány a legmodernebb technológiai szempontokat is figyelembe véve, és ráadásul aprólékos történelmi precizitás, hiszen konzultánsként részt vett a munkában dr. Stephen Turnbull, a világon legjobban elismert nem-japán születésű Japán szakértő is. Az előjelek tehát igencsak biztatóak, és reméljük, hogy a végeredmény májusban már tényleg kézzelfogható állapotban lesz.



Stratégiai csendélet tábornokokkal és nindzsával



Egy komolyabb nézeteltérés kezdete



A láthatáron feltűnt az ellenség



Üdítő téli vérfürdő

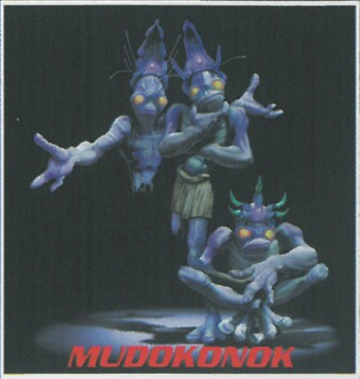
Shogun
FEJLESZTŐ: Creative Assembly
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.totalwar.com
MEGJELENÉS: '99. május



ABERAK

ODDWORLD:ABE

Azt hiszem, azt senki sem szereti különösebben, ha ízletes falatnak nézik – legyen az ember vagy akár földönkívüli. Származástól függetlenül



MUDOKONOK

A dicső múltú mudokon nemzetség már csak árnyéka önmagának: a nyereség-orientált glukkonok szolgasorba süllyesztették őket. A Magog Kartell az utolsó csepp vérüket is kiszívja: "ha már nem tudsz dolgozni, hát felajánlhatod a csontjaidat a cég részére – kitűnő söralapanyag lesz belőle." Abe-et az ősei szellemei figyelmeztetik, miféle gaztettre vetemedtek egyesek.

mindenki egyformán zokon veszi, ha beleegyezése nélkül fel akarják falni. Jól tudjuk ezt, hiszen a tavaly megjelent Abe's Oddyseeben ez a sors várt Abe-re, a kis kék mudokonra és népére. A gaz glukkonok – miután a hagyományos húskészleteik kifogytak – a szolgáikat kívánták konzervdobozokban árusítani. Még szerencse, hogy Abe elég talpraesett volt ahhoz, hogy kiszabadítsa 99 társát, s ezzel megmentse népét a pusztulástól. Mindezzel azonban még korántsem ért véget a történet....

A játékot fejlesztő Oddworld Inhabitants nem véletlenül választotta cégjelzésül az általuk kitalált világot: a közeljövőben csakis ebben a bolondos környezetben játszódó programokat fognak fejleszteni. Érdekes módon Abe kalandjaiból egy quintológiát kívánnak kerekíteni, tehát még további négy részt terveznek. Ha jól összeszámoljuk, akkor az már több mint öt epizód. Hogy eloszlassam a félreértést: ennyire azért nem vagyok rossz matekból, csupán arról van szó, hogy az Abe's Exoddus nem a második rész, hanem egy ún. bónusz játék. Ki tudja, ha az alkotók lelkesedése nem csökken, talán mindegyik részhez lesz egy bónusz is. Minthogy ez csak egy "jutalommenet", ez leginkább abban nyilvánul meg, hogy nagyrészt ugyanolyan ellenfelek, s hasonló feladatok várnak ránk, mint az Oddyseeben. Ugyanúgy sligekkel, slogokkal, glukkonokkal, meg scrabekkel gyűlik meg a bajunk – ha valakinek ez kínaiul hangzana, csak pillantson a szereplők bemutatására, vagy kezdjen kínai nyelvtanulmányokba.



A vigyorgó fazéknak álcázott őrrobot ugyan szemekkel nem rendelkezik – kiváló mozgásérzékelővel viszont annál inkább



Félreértés ne essék: nem a screenshotot exponáltam túl, mindössze Abe süt Slogburgert vacsorára

ABE, A RÉGI ISMERŐS

A ráadás ott kezdődik, ahol az Oddysee abbamaradt. A győzelmi ünnepen egy szerencsétlen baleset folytán hősünk leszédül az emelvényről, s pár pillanatra elveszti az eszméletét. Ekkor egy lázálmot lát, melyben ősei arról panaszkodnak, hogy valakik meggyalázzák a sírjaikat. Abe a különös álmot üzenetnek tekinti, s rögtön útnak indul néhány társával, hogy felkutassa ősei temetkezési helyét. Sokáig gyalogolnak a sivatagban, mire végre valamilyen nyomra bukkannak: egy vasúti vonalra, amelyen keresztül mudokon csontokat szállítanak egy hatalmas sörfőzdébe. Belopakodnak a gyárba, ott elkezdenek szaglászni, ám az egyik munkafelügyelő slig nyomban felfigyel a glukkonok által körözött Abe-re, s rögtön az előléptetés reménye csillan fel előtte. Üldözőbe veszi hősünket, aki leszakad a csapatától, s minden kezdődik elölről. Abe ismét egy jókora gyárban találja magát, ismét egy csomó sorstárs vár a szabadulásra, s ismét komoly próbákat kell kiállni.

Aki nem ismerné még Abe-et, az egyrészt sokat mulasztott (szóval mihamarabb szerezze be az Abe's Oddyseet), másrészt pedig most figyeljen ide, mert rövid leszek. Az Abe-játékok a hagyományos, két dimenziós "fuss és ugorj" műfajt képviselik, ám a lehető legmagasabb színvonalon. Három dimenziós videojelenetek mosódnak át a két dimenziós akcióba: profi kivitelezés, és igényes feladványok jellemzik a játékot. A műfaj korlátait átlépve nem csak ugrándozni lehet, hanem beszélgetni kell a többiekkel, az ellenfeleket pedig cselvetéssel kell elintézni. Abe legnagyobb fegyvere, hogy egy bizonyos meditációs technikával megszállja az ellenfelei porhüvelyét. Bele tud bújni bármelyik intelligensebb lény testébe, s ezáltal a saját fegyverüket fordíthatja ellenük. Na persze nem lehet mindenkit öngyilkosságra késztetni, hiszen az úgy túl könnyű lenne. Az ellenség valamennyire már számol a mudokon sámánok efféle képességével, ezért "villanypásztor" robotokkal gátolják meg az ilyetén mesterkedést. Nem elég tehát a természetfeletti képesség: a legtöbb helyen a környezet adta lehetőséget kell a legjobban kihasználni. Meg kell keresni a húsdaráló gépek kapcsolóit, az ajtókat nyitó zárakat, a gépeket működtető gombokat, stb. Mindezek kivitelezéséhez pedig el kell lopakodni az alvó őrök mellett, rejtőzködni kell a sötét sarkokban, ki kell játszani a mozgásérzékelő sugarakat, hatástalanítani kell az utunkba kerülő aknákat, és még sorolhatnám tovább.



FLEECHEK

Ezeket a csúszó-mászó férgeket a glukkonok tartják házi kedvencként, csakhogy miután megnőnek, általában feleslegessé válnak, és egyszerűen lehúzzák őket a klotyón. Oddworld alagútjaiban rengeteg ilyen teremtmény szunyókál, de sajnos elég éberen alszanak. Hosszú nyelvükkel ostorozzák hősünket, s ha nem menekülünk el idejében, végül egészben nyelik le. Nagy hasznát vesszük ellenük a láthatatlanságnak.

FŐ A JÓ HANGULAT

Ahhoz képest, hogy az Exoddus



ADABRA

még nem a második rész, a többiek viselkedésében, és hősünk kommunikációs készségében meglepően nagy a fejlődés. Az első részben ugyebár annyiból állt egy beszélgetés, hogy felszólítottuk a másikat, hogy kövessen minket, majd elvezettük a legközelebbi madár-portálig, amit aztán a zsolozsmával kinyitottunk neki. Nos, az Exoddusban sokkal figyelmesebben kell pesztrálnunk a többieket, sőt, még a hangulati változásaikat is nyomon kell követnünk. Ha feldühítünk egy mudokont, az egyszerűen nem fog engedelmeskedni. Kinyitunk például egy ajtót, csakhogy az ajtó kapcsolója megnyit egy vízcsapot is, ami nyakon önti a túloldalt munkálkodó kollégát. A figura addig nem hajlandó követni minket, amíg barátságosan vállon nem veregettük,

S EXODDUS

és elnézést nem kértünk. Az ellenkező eset, vagyis ha túl vidám egy mudokon, szintén hátrányos tud lenni. A gyárban gyakran szivárog a vigyorex gáz, amitől a mudokonok esztelen rohangászásba kezdenek. A gyógymód egyszerű, ámde hatásos: egy jól irányzott taslival lehet észhez téríteni a beteget. Szó szerint jól kell irányozni, mert ha véletlenül egy józan mudokont törlünk képen, az hajlamos azt visszaadni, sőt, addig osztja az ütlegeket, ameddig bocsánatot nem kérünk. A mudokonok depresszióra is hajlamosak, ez esetben úgy kell bánnunk velük, mint a hímes tojással: maximális szimpátiát kell mutatnunk. Még fásultabban viselkednek azonban a beteg mudokonok. Abe társai a sivatagi gyaloglás után nagyon megszomjaznak, ezért – rá sem hederítve hősünk figyelmeztetésére – nekiesnek egy sörautomatának. Az első pofa sör után aztán persze jön a következő, aztán a következő... és végül a másnaposság. Az újabb feladat: fel kell kutatnunk valakit, aki rendelkezik gyógyszerrel az égő gyomor ellen... Végül van még a mudokonoknak egy egészen speciális fajtája: a vak mudokonok. A sligek – hogy ne lássák, min dolgoznak – megvakították a bányász mudokonokat, akik ezért jóval esetlenebbek, mint a többiek. Nem képesek követni minket: csak elindulnak a hangunk irányába, aztán meg mennek, míg falba nem ütköznek, vagy el nem fogy a lábuk alól a talaj. Magától értetődően különös figyelmet igényelnek: mindig idejében kell megállít parancsolnunk!



A hordó utasaként már biztonságosabb a közlekedés a bányában: az aknákon ugyanis átgázolunk, a sligeket pedig el

A nyolc parancsból álló "szókészletünk" a megváltozott körülményeknek megfelelően most jóval intelligensebb. A számbillentyűkkel a következőképpen szólhatunk a többiekhez: "Hello!", "Kövess!", "Várj!", "Dologra!", "Grrrr", "Ti mindnyájan!", "Elnézést". Végre tehát nem kell minden mudokont külön útba igazítani, a "Ti mindnyájan!" felszólítással akár 5-6 mudokont is egyszerre regulázhatunk. Ennek egyébként nagy szerepe van, mivel például több olyan hely is létezik, ahol egyszerre több csapot kell elcsavarni. A "hello"-t tehát most csak akkor érdemes használni, ha külön akarunk egy-egy figurát megszólítani. A munkára való felhívás két célt is szolgál: ezzel tudjuk az említett csapokat elfordíttatni, másrészt pedig ezzel lehet a bányászokat visszaparancsolni a munkához. A járőröző sligek a tétlen munkásokra azonnal tüzet nyitnak, ezért van szükség ilyen utasításra is. A bocsánatkéréshez csak annyit fűznék hozzá, hogy muszáj odalépni a delikvens mellé, másképp ugyanis elég nehéz hátba veregetni. Ugyanez vonatkozik a mérgelődésre is: távolról ugyanis csak magunkban füstölöghetünk, míg testközelből útjára indíthatunk egy nyaklevest is (amint már szó volt róla a megbolondult mudokonok kapcsán).


A szemed csal: Abe ugyanis jelenleg éppen láthatatlan



A fiúk a bányában dolgoznak...

AZ ERŐ VELED VAN

Az ellenfelek testét változatlanul a zsolozsmával kell megszállni, s ugyanezzel tudjuk a megszerzett képességeinket is aktiválni. Új a láthatatlanság, mellyel a kiszabadított szellemek tudnak minket felruházni – sajnos csak pár másodpercig. A szellemek börtönét stílszerűen egy-egy lakat jelképezi, ezeket kell széttörnünk. A szellemek amúgy többnyire csak ajtókat nyitnak. Aztán megmaradt persze az a tulajdonságunk is, hogy néha félistenné változva tombolhatunk: a shrykullá váláshoz továbbra is a számmal jelölt portálokat kell használnunk. (Annyi mudokont kell egyszerre átküldeni rajtuk, amennyit leolvashatunk a portál közepéről.) Ja, egyébként attól függetlenül, hogy ezúttal nem a kommunikációhoz tartozik, továbbra is lehet szellenteni – roppant mulatságos, ahogy a többiek mene-



GLUKKONOK

A glukkonok az igazi főnökök: a szállítmányozásnál, a csontkitermelésnél, a slig laktanyában, a sörfőzdében, egyszóval mindenütt ők irányítják a dolgokat. Ennek megfelelően ha átvesszük az irányításukat, jómagunknak is módunkban áll a főnök szerepében tetszelegni, s parancsokat osztogatni a sligeknek.

külnek a "légkörből". Mellesleg ha belekóstolunk a SoulStorm seritalba, egészen sajátságos lesz a bélműködésünk. Miután kieresztettük a nyomást, érdemes megpróbálkozni egy kis me-



Ezt hívják lélekvándorlásnak. Pontosabb szakkifejezéssel pedig a mudokon scrabesítésének

ditációval – egészen abszurd dolgokat művelhetünk...

A játék cselekménye – hasonlóan az elődhöz – a történet negyedénél kettéágazik (igaz, előbb vagy utóbb mindkét útvonalat teljesíteni kell). A bánya kazánjának felrobbantása után Abe a dzsungelbe jut, ahonnan két irányba indulhat el. Az ősi mudokonok külön temették el a munkásaikat és a harcosaikat, a kegyhelyeik őrzését pedig paramite-okra és scrabekre bízták. A gond csak az, hogy ezek az állatok nem tesznek különbséget glukkonok és mudokonok között, azaz Abe-re is halálos veszélyt jelentenek. Szerencsére azonban Abe sokat gyakorolta a meditációt, és most már nem csak a sligeket, hanem még ezeket a viszonylag értelmesebb állatokat is az uralma alá tudja vonni. A csápos paramite-okkal kapcsolókat lehet megmarkolni, s pók módjára lehet leereszkedni/felhúzódzkodni a pályákon, míg a nagyobb testű scrabekkel hathatósan gyilkolhatunk. (Ez utóbbiaknál érdekes módon előbb "be kell kapcsolni" a támadást, pontosabban rá kell hangolódni, majd utána lehet széttépni az áldozatot.) Át lehet venni továbbá még a főnököknek, azaz a glukkonoknak az irányítását is: többek között – csakúgy mint a sligekkel – hangfelismerő zárakat lehet velük hatástalanítani, no meg csicskáztathatjuk a sligeket. Az egészen primitív lényeket, vagyis a csúszó-mászó fleecheket vagy a kutyaszerű slogokat továbbra sem lehet megszállni – igaz, a vérebeknek a sligekkel bármikor parancsolhatunk.



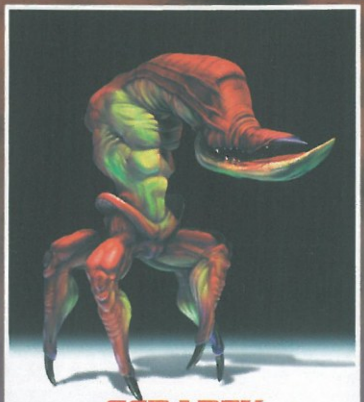
EGYEBEK

Ami a tereptárgyakat illeti, ugyanazokat használhatjuk, mint az Oddyseeben, tehát van például gránátadagoló gép, teleportok, kutak (amelyek szintén teleportként működnek), kavicsos zsákok (a kövekkel az aknákat dobálhatjuk meg), húsos zsákok (melyekből a paramite-okat etethetjük), és persze a szokásos liftek és kapcsolók. A bányában viszont van egy egészen egyedi eszköz: beszállhatunk a bányacsillékbe, amikkel aztán vízszintesen, függőlegesen, vagy akár a plafonról lógva is mehetünk – mindig amerre a sín vezet. Átgázolhatunk mindenen, beleértve a sligeket, az aknákat – és persze a mudokonokat is.

A küldetésünk végső célja, hogy legalább annyi mudokont megmentsünk, mint amennyit pusztulni hagyunk. Hogy ne dolgozzunk hiába, a bányákban elhelyezett kijelzőkön folyamatosan nyomon követhetjük az arányokat: láthatjuk mennyi mudokon van összesen a bányában, abból mennyi van az adott alagútban, mennyit mentettünk már ki, és hogy mennyi veszteséget könyvelhetünk már el. Amikor egy-egy alagútból távozunk, többnyire már nincs mód arra, hogy visszatérjünk – ilyenkor a hátrahagyott mudokonok szintén veszteségként lesznek elszámolva. Aki tökéletes munkát akar, az megpróbálkozhat mind a 300 mudokon kiszabadításával, ez azonban kissé nehézkes dolog lesz, hiszen ahhoz a rejtett pályákról is ki kell hozni mindenkit. A rejtett pályáknak pedig nem is annyira a megtalálásuk a nehéz, hanem a megoldásuk – a legelképesztőbb és legbonyolultabb kombinációkat kell alkalmaznunk, másodpercre és milliméterre kiszámolva minden egyes ugrást. A 100%-os teljesítmény azonban nem teljes lehetetlenség, mivel ezúttal bárhol menthetünk állást. Akár minden egyes mozdulat után eltárolhatjuk az aktuális pozíciónkat – nyilván sok játékos panaszkodott, hogy korábban túl ritkán voltak azok a bizonyos ellenőrzési pontok, viszont elhalálozásra annál több lehetőség akadt.

Őszintén szólva nem venném rossz néven, ha más cégek is kijönnének néhány ilyen "bónusz játékkal". Az Abe's Exoddushoz tényleg csak gratulálni lehet: intelligensebb, humorosabb, hosszabb, és kidolgozottabb mint az elődje – mondhatni tökéletes. Talán a humort emelném ki ezek közül, ami a mesterien megrendezett videojelenetekben csúcsosodik ki – a fergeteges animációk egy külön filmnek is megállnák a helyüket (Az installálás után ne felejtsük el berakni a "Play" lemezt, különben lemaradunk róluk.) Ezek után kíváncsian várom a Munch's Oddysee-t, melyben az alkotók átnyergelnek az élelmiszeriparról a tudományos kutatásokra – persze ezt a témát is egy elég szokatlan szempontból közelítik meg: azoknak a bizonyos "nyulaknak" a perspektívájából.

V.Z.



SCRABEK

Semmi sem veszedelmesebb egy scrabnél – legfeljebb egy másik scrab. Rendkívül agresszív állat: még a saját fajtáját sem tűri meg maga mellett. Jobb kerülni vele a találkozást. Szerencsére most, hogy megszállhatjuk, nem olyan nehéz eltakarítani őket az útból: vagy egymásnak uszíthatjuk őket, vagy egy lezárt szakaszba sétálhatunk velük.



SLIGEK

Ostoba fajankók, ám rendkívül veszélyesek. Mindenük a fegyverük: az ujjuk állandóan a ravaszon van. A mechanikus lábú sligen kívül ezúttal találkozhatunk csúszó-mászó, és helikopteres kivitelűvel is. A repülő sligek bombákat dobálnak és akkurátusan járőröznek, de szerencsére nem nehéz elbújni előlük: már messziről hallani a rotor hangját.



SLOGOK

A sligek leghűségesebb társai a slogok. Vérszomjasak, ugatnak és harapnak. Ha alszanak, jobb csöndben lopakodni mellettük. Az Exoddusban most kisebb, "tacskó" sloggiek is felbukkannak. Nem lehet megszállni őket, ellenben a sligek bőrében kiadhatunk nekik parancsokat.

Abe's Exoddus

FEJLESZTŐ: Oddworld Inhabitants
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.gtgames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

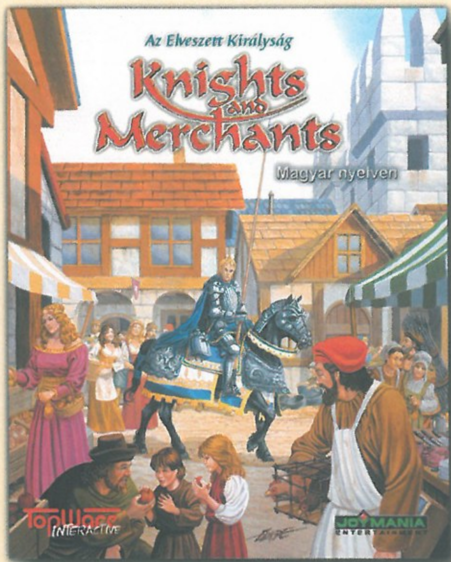
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ha ez csak egy plusz játék, akkor ezek után milyen lesz a valódi folytatás?

végítélet

95%



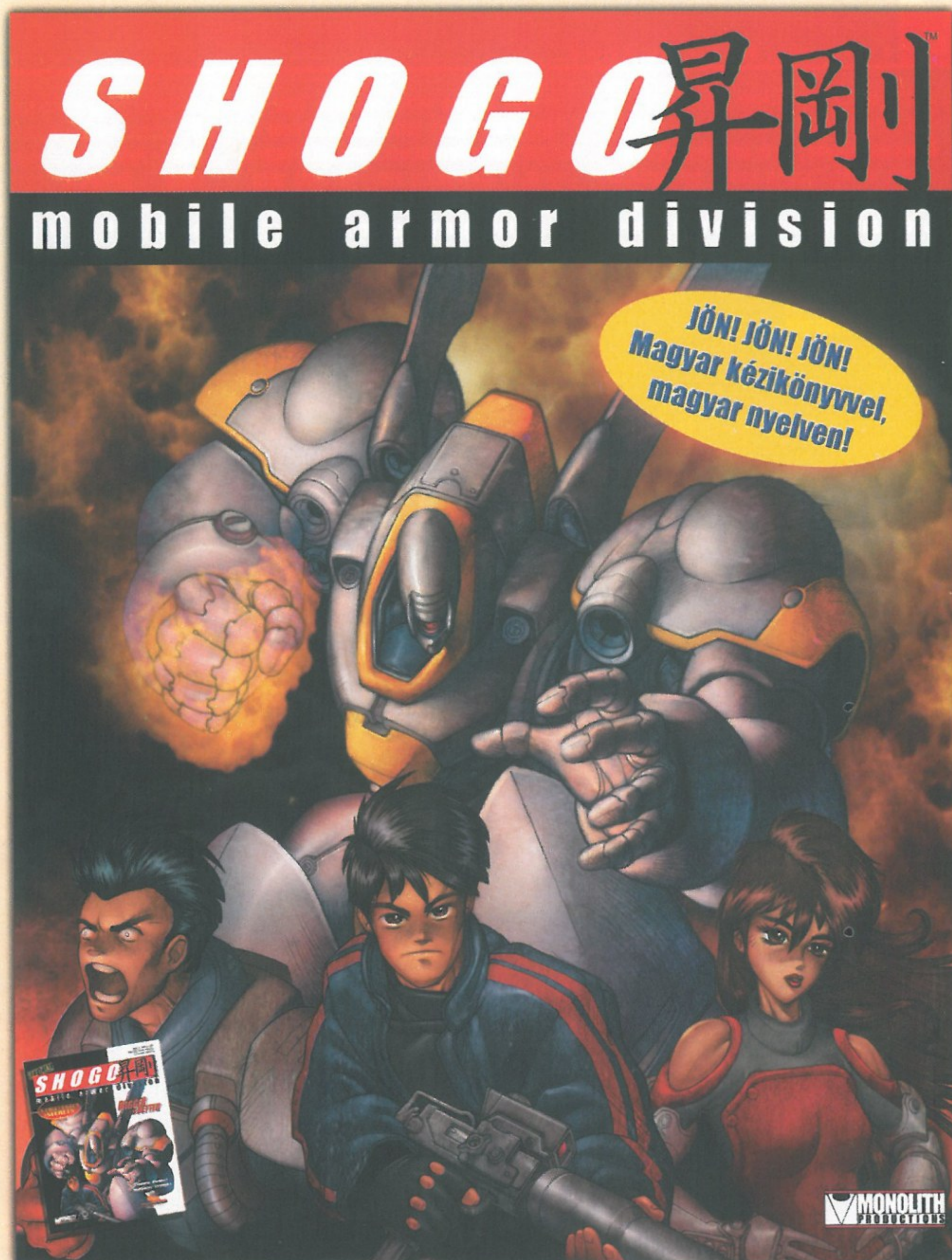
Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

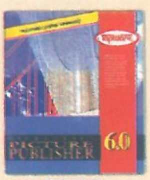


Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

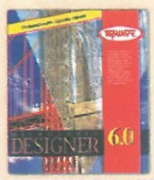


RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver





MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6 – 4.995 Ft



MICROGRAFX DESIGNER 6.0 – 4.995 Ft
magyar nyelvű „help"-pel



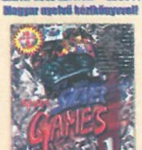
EARTH GOLD EDITION – 4.995 Ft
Magyar nyelvű kézikönyvvel!



MULTIMEDIA CD LENS CLEANER – 1.495 Ft
Univerzális tisztító CD



D-AUTO 98 – 4.995 Ft
Európai autókatalógus



SILVER GAMES 1 – 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék 6 db CD-ROM-on



JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

EROTIKUS VIDEO CD-K

Carol Lynn - Erotic Clips Nr3 – 2.495 Ft
Carol Lynn - Hot Disco Love – 2.495 Ft
Carol Lynn - Carols Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a TopWare AG kizárólagos magyarországi képviselője

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7. Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf: 310
Telefon / Fax: 37 /315-905 E-mail: tbh@interdnet.hu
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!

Lop...

THE DARK PROJECT

THIEF

Elvenni a másét nem szép dolog, mégis sokan megteszik. Még többen vannak, akik nem teszik meg ugyan, de eljátszadoznak a gondolattal. Aki azt mondja, hogy még sosem morfondírozott ilyesmin, az hazudik. Mindenkiben ott bujkál a kisördög, csak épp a legtöbb ember szerencsére elfojtja gyarló vágyait. Felülkerekedik a józan ész, mely számol a lebukás kockázatával is, no meg aztán becsület is létezik a világon. Tény, hogy a lopás becstelen és erkölcstelen dolog, éppen ezért én sem buzdítok rá senkit. Azaz mégis: ha valaki csak a hecc kedvéért akarna a "nagy kalandba" belevágni, az nyugodtan váljon gonosztevővé, de ha lehet, csak virtuálisan. A Thief ideális lehetőséget biztosít hozzá.



A fabábuval könnyű vidámkodni – nem üt vissza

TOLVAJLÁS MESTERFOKON

Az Eidos legújabb játékában egy középkori tolvaj mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást, méghozzá testközelből, a tolvaj saját szemszögéből. A grafika láttán azt mondhatnánk, hogy egy Quake-klónról van szó, de az igazság igencsak távol esik ettől. A szuper 3D-ben megjelenített ódon utcák, koszos csatornák és pompás belső terek ezúttal nem holmi esztelen mészárlásoknak adnak otthont, hanem kifinomult eszközökkel végrehajtott diszkrét akcióknak. Lopakodni, bujkálni a sötétben, a lehető legkisebb feltűnést kelteni, s csak a legszükségesebb esetekben vért ontani: ezek lennének az alapszabályok. A játék hihetetlenül valós körülményeket varázsol körénk: az Ultima Underworld, a System Shock és Flight Unlimited alkotói ezúttal is remekeltek. A Looking Glass ún. Dark Engine-jének ráadásul nem csak a grafikája méltó csodálatra, hanem az általa mozgatott ellenségek intelligenciája is. A fáklyákkal megvilágított sötét folyosókon hús-vér emberek járőröznek, akik átlagemberekhez méltóan elég rosszul látnak a sötétben, ugyanakkor a szokatlan zajokra hamar felfigyelnek. Kevés játékban játszanak olyan nagy szerepet a hangok, mint a Thiefben, ugyanis tolvajunknak létszükséglete, hogy minden apró zörejt figyelemmel kísérjen, ugyanakkor jómaga a lehető legcsendesebben közlekedjen. A lépéseink zaja könnyen feltűnést kelthet, bár persze ez megfordítva is igaz: az őrök csörtetése jól hallható, s így könnyen mögéjük kerülhetünk, avagy egy sötét sarokba húzódva megvárhatjuk amíg távoznak. Az őrök többsége eleinte még nagyon laza: hangosan beszélgetnek, némelyik pedig olyan részeg, hogy összevissza dülöngélve sem tud megállni a lábán. Van köztük persze jó katona is, aki éberen figyel, ám az meg elég ostoba ahhoz, hogy mondjuk egy eldobott tányér (vagy más kezünk ügyébe akadó tárgy) zajára elhagyja az őrhelyét – nem hiába istenítem annyira az AI-t.

Az őröket tehát nem megölni kell, hanem kijátszani. Ha elég bátrak vagyunk, akár "zsebtolvajkodhatunk" is. A középkorban talán még nem volt feltalálva a zseb, s ezért mindent – beleértve a kulcsokat is – az övükön hordtak az emberek. Ha árnyékba húzódva sikerül észrevétlennek maradnunk, egy gyors mozdulattal úgy emelhetjük el a mellettünk elhaladó őr kulcsát, hogy az észre sem veszi. Ez persze kockázatos megoldás: a leütés jóval egyszerűbb. Érdemes mondjuk a delikvens mögé lopakodni, és úgy fejbe kólintani. Több szempontból is ez a módszer az előnyösebb, hiszen egy halálhörgés könnyen felkeltheti mások érdeklődését, egy sebesült katona pedig még el is menekülhet, és segítségért kiálthat. Az elalélt testeket aztán nem árt szépen a vállunkra kapni, s a többi őr vizsla tekintete elől valami sötétebb helyre cipelni, mert jobb a békesség...



Ilyet tenni szerintem abszolút nem bunkóság. Maradjunk annyiban, hogy "tartalomhoz a forma..."

MISZTIKUS ERŐK SZOLGÁLATÁBAN

Azon kívül, hogy a Thief remek tolvajt farag belőlünk, még kitűnő szórakozás is egyben, minthogy a kerettörténet eléggé kísérteties. A történet főhőse, Garrett az utcán nőtt fel. Gyermekkorában sima zsebmetszőként tengette életét; akkoriban történt, hogy a tehetségére felfigyelt egy bizonyos szekta is. Az egyik szerzetesük szerint Garrett kiválasztott, akinek a sorsa meg van írva. Akkoriban azonban ez a szöveg nem keltette fel hősünk érdeklődését. Azóta sok év telt el, s Garrettből a város legjobb tolvaja lett. "Becsületesen" csakis a leggazdagabb nemeseket lopja meg, a tippeket egy Cutty nevű barátjától kapja. Garrett szerepét vállalva az első feladatunk egy jogar megszerzése egy dúsgazdag uraság trónterméből. Ez még nem túl nehéz ügy, ugyanis Lord Bafford házon kívül tartózkodik, ráadásul az őrség parancsnokát is magával vitte... Amikor megvan a dísztárgy, hősünk menne is a fizetségéért, ám valami



Egy egykori művezető a rendszerváltáskor bezárt bányában. Kicsit már rossz bőrben van

ni tudni kell!

közbejön. Cuttyt elhurcolják holmi inkvizítorok: a második küldetésben tehát irány a börtön, ahol egy szabadítási akciót kell lefolytatnunk, különben sosem kapjuk meg a pénzünket. Néhány küldetéssel később aztán egy kard ellopására kapunk megbízást egy titokzatos Constantine nevű alaktól, s onnantól kezdenek spirituális síkra terelődnek a dolgok: a sötét alak a város legbefolyásosabb rendjének, a Hammerek meglopására bérel fel minket. A tudtunkon kívül olyan erők szolgálatába állunk, melyek az egész emberiség jövőjét befolyásolják...

Egy-egy küldetés tehát annyiból áll, hogy felkutatjuk a célul kitűzött tárgyat, és elemeljük. Az már más kérdés, hogy néha menet közben kapunk új célpontot. Természetesen mindig kerülő úton kell közlekednünk, s nem a főbejáraton. Minden missziónál három nehézségi fokozat választható. A normál beállításnál csak a célpontra kell koncentrálnunk, a kiindulóponttól a célpontig tart az utunk. A Hard fokozaton általában a visszaútra is gondolnunk kell, s egyéb értékeket is a zsebünkbe kell csúsztatnunk. Az Expert fokozat végül csakis a profiknak való: elég, ha annyit mondok, hogy egy igazi profinak úgy kell megszegnie a "ne lopj" parancsolatot, hogy közben nem terheli a lelkiismeretét még a gyilkosság bűnével is.



Háhá, egy ilyen méretes íjjal felszerelve szinte már Robin Hoodnak érzem magam!

TOLVAJKULCS ÉS EGYÉB HASZNOS DOLGOK...

Mielőtt azonban nekikezdenénk a karrierünknek, előbb mindenképp érdemes végigcsinálni a gyakorló feladatokat. A szerzetesek kastélyában való edzés tulajdonképpen a legelső küldetésünknek tekinthető (amit át is lehet ugrani). Mint már volt róla szó, a tolvaj legfontosabb feladata az, hogy észrevétlen maradjon. Ehhez három dologra kell ügyelni: sötét sarkokat kell keresni melyekben a fal mellé érdemes húzódni, ne nagyon vegyünk elő fénylő tárgyat (mint mondjuk a kardunkat), és amíg elhalad mellettünk az őrség, maradjunk mozdulatlanok. A gyakorlás első termében észrevétlenül kell eljutni a mesterhez. Nagy segítség a fényérzékelő kristály a képernyő bal alsó sarkában, melynek tónusa mindig mutatja, mennyire vagyunk láthatóak. A kastély további termeiben még meg kell tanulnunk csöndben járni (lopakodva, és kerülve a recsegős padlózatot), utána egy gyakorlóbábu társaságában el kell sajátítanunk a kardforgatás alapjait, majd egy igazi ellenféllel is megküzdhetünk, ezután pedig meg kell tanulnunk a nyílpuskával bánni. A céltáblákra csak sima nyílvesszőkkel lőhetünk, de a küldetéseink során más fajta vesszőket is vásárolhatunk. Ezek egészen különlegesek lesznek: a vizessel eloltathatjuk a nem kívánatos fáklyákat, az egyenesen repülő tüzessel robbantgathatunk, a mohással "párnát" fektethetünk le a kopogó padlózatra, a gázossal elaltathatjuk az ellenségeinket, a kötelessel feljárót készíthetünk magunknak, végül a zajossal pedig elterelhetjük az őrök figyelmét. A kastélyban való gyakorlás közben persze tökéletesen megismerkedhetünk az irányítással: hogyan kell például az egérrel nyitni az ajtókat, vagy felvenni, majd használni a tárgyakat. Jó ötlet, hogy ha valami használható dolog felé fordulunk, a tárgy kivilágosodik. A gyakorlás utolsó része egy Tomb Raider-szerű kiképző pálya. Egy jó tolvajnak ugyebár minimum közepes szintű akrobatának kell lennie, hiszen falakra kell felhúzódzkodnia, köteleken kell felmásznia, néha víz alatt muszáj úsznia, stb...



A játék jelmondata szerint:"Két félelmetes fegyvered van: a settenkedés és a tolvajlás". Az első éppen akcióban, de nemsokára a második is bevetésre kerül az őr kulcsán

A már emlegetett élethű környezethez hozzátartozik, hogy rengeteg tárgyat vehetünk fel és vizsgálhatunk meg. A legtöbb dolog csak arra jó, hogy az eldobásukkal eltereljük az őrök figyelmét, de vannak, amiket eltehetünk a tárgylistánkba, hasonlóan a kulcsokhoz. A tárgylistánkba kerülnek azok az aknák, bombák és italok is, amiket a küldetések elején az összelopott pénzünkből vásárolunk. A nyílvesszőkhöz hasonlóan vannak vakító vagy gáz bombák, továbbá aknák. Az italokat illetően létezik gyógyító ital a sérülések orvoslására, oxigén ital a víz alatti levegőzéshez, sebesség ital a gyorsabb futáshoz, és végül szenteltvíz az élőhalottak ellen. A szenteltvizet a vizes nyílvesszőkkel kell igénybe venni: 30 másodpercig felszentelt nyílvesszőkkel lövöldözhetünk. Elsőként a börtön alatti katakombákban lesz szükségünk ilyesmire, ott a szenteltvíztartóban mártogathatjuk meg a vesszőinket. A játékból persze nem hiányzik a hagyományos tolvajszerszám, a sperhakni sem, melyből két fajta is akad majd Garrettnél. Ha az egyik nem jó, értelemszerűen a másikat kell próbálni, de vannak olyan bonyolult zárak is, amelyeknél felváltva kell használni a kettőt. Hogy mennyire haladunk a zár felnyitásában, azt jól megkülönböztethető kattanások jelzik. A küldetésekhez általában térképeket is kapunk, ám a játék ebből a szempontból is maximálisan realista. A kézzel rajzolt vázlatok közel sem jelentenek akkora segítséget, mint mondjuk a Duke Nukem-féle játékok real time térképei: csupán egy papírdarabot húzhatunk elő, és azon próbálhatunk tájékozódni. Segítségképpen csak annyit kapunk, hogy az éppen aktuális terem be van satírozva...



Ööööö... Csókolom, bácsik, ha jól láttam, akkor Robin Hood arra futott...

A JOGERŐS ÍTÉLET

Azt hiszem a karácsonyi felhozatal egyik legeredetibb játéka a Thief volt. Tolvajszimulátor – ilyet még nem látott senki, s ami külön dicséretes, hogy ebben az új "műfajban" mindjárt egy remekművel debütáltak a szerzők. 3D-s terepeket ma már nem nehéz alkotni, de valósághű 3D-s környezetet még mindig az, és a Looking Glass ennek a nagymestere. A komor helyszínek, az intelligensen járőröző katonák, a kristálytiszta sztereó hangok együttesen olyan atmoszférát teremtenek, hogy a hideg futkos a hátunkon, amikor minden igyekezetünk ellenére mégis ránk ripakodik valaki, hogy "Hé te ott! Most megvagy!" A játékos szinte megizzad, amikor ki kell merészkednie a világosságba, és nagy élvezettel merül el a sötétségben, majd kaján vigyorral az arcán sújt le a furkósbottal. A játék akár gyógyterápiának is beválik: ha félsz egyedül a sötétben, játssz egy kicsit a Thieffel, s hamar rájössz, nem is olyan rossz az! Csak azt sajnáltam, hogy jónéhány küldetésben túlságosan sok a zombi, s ezért a lopakodó/lopkodó küzdőstílus idővel kissé háttérbe szorul.

Thief – The Dark Project

FEJLESZTŐ: Looking Glass Studios
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P266+, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: Nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Csak lopva merem megjegyezni, hogy a Thief minden ízében eredeti alkotás

végítélet

87%

A fél életed rámehet!

Hogy a Quake-et és származékait a nehéz vagy a könnyű drogok kategóriájába sorolják-e, azt nem tudom. Sejtésem szerint van ilyen is, olyan is. Míg például a Quake egyjátékos üzemmódban csak ideiglenes pszichés kötődést okoz, addig a multiplayer módja erős lelki függőséghez vezet. A szoftverfejlesztők ezt látva újabb "szerek" kidolgozásába kezdtek laborjaikban, s a Valve kémcsöveiben egy egészen új és nagyon brutális anyag szintetizálódott: a Half Life. Neve sokat elárul, fogyasztói fél életüknek búcsút mondhatnak. Rendkívül addiktív szer, egy-két óra után már kialakul a szenvedélybetegség, s használója napokon keresztül csak két-három órára zuhan kimerülten ágyba, s akkor is lázálmok gyötrik.

FÜGGŐSÉG KIALAKULÁSA

Már a különféle felröppent hírekből is sejteni lehetett, hogy nem hétköznapi anyag lesz a Half Life. Felújított Quake2 motor, extravagáns történet, szuper interaktív játékmenet – ezeket a reklámszólamokat már megszokhattunk. Amit írtak róla, annak nemhogy a fele sem igaz, hanem csupán a fele az igazságnak! Nem akarom újabb jelzők hadával jellemezni az "anyagot", szorozzátok meg az előbbieket kettővel, majd emeljétek négyzetre. Lakonikusan fogalmazva: jó a cucc.

Különösebb várakozás nélkül, "általános" hangulatban töltöttem be a Half Life-ot, de már az első élmények sorsdöntőek voltak.



HALF-LIFE

Minden ott kezdődött, amikor a beérkező lanovka ajtaját kinyitó őr arcát közelről megláttam: beszéd közben tökéletes volt az ajakszinkron! Nyomta a szöveget "hello, mister Gordon, how are you today?...", s közben hangra pontosan mozgott a szája. Egy FPS-től ez igazán kellemes meglepetés. A második döbbenet akkor volt, amikor elkezdtem körözni az őr körül – fejét állandóan felém fordította, s szemét rám meresztette. Dicséretes. Ez a játék első két percében történt, s szépen hozzá kellett szoknom, hogy sorozatban érnek ilyen meglepetések: hol a forró kávé áttetsző gőze vonta el a figyelmemet, hol az egymással kommunikáló emberek, hol a cipőjét bekötő öreg professzor. Amikor az új technikai megoldásokból kifogyott a játék, akkor is volt min ámulni: egyes pályákon olyan zseniális megoldásokkal találkozunk, amilyen akciójátékban még nemigen volt. Egyszóval van mitől szenvedélybeteggé válni, ami aztán egyenes arányban fokozódik az "anyag" fogyasztásával.

INTERGALAKTIKUS SZÖRNYPARÁDÉ

Gordon Freeman bőrébe bújva a Black Mesa kutatólaboratórium mindennapi életébe kóstolhatunk bele – egészen az első kísérletig. Ez a gigászi nukleáris kutatólabor egy többszintes komplexum a mexikói sivatagban, több mérföldnyire a földfelszín alatt. Gordon feladata különféle nagyenergiájú nukleáris kísérletek végrehajtása. Miután magunkra csatoltuk a H.E.V. védőruhát, leslattyogunk a kísérleti részlegbe. Itt egy kisebb baleset fogad, apró furcsaság, éppen kiég egy elektromos panel, s hevesen szikrázik. Két kutató rögvest odapattan – látszólag mindennapi eset, komoly baj nem lehet belőle. Folytatjuk utunkat a veszélyes anyagok kísérleti kamrájába, ahol kezdetét veszi Gordon kálváriája – a kísérlet során felhasad egy dimenziókapu, iszonyatos rengés rázza meg a labort, s egy idegen bolygó kifejezetten barátságtalan lényei szivárognak be az eddig békés laboratóriumba.

A földrengésnek és a szörnyeknek köszönhetően kollégáink és a biztonsági őrök többsége jobb létre szenderült, de az életben maradottak sokat segítenek. Beszélni lehet hozzájuk (azzal a gombbal, amire a "Use" pontot konfigoltad), s utasíthatod őket, hogy őrködjenek vagy tartsanak veled. Erre már a játék legelején szükség lesz, mivel egy retinazáras ajtó kioldásához a közelben lévő professzor segítségét kell kérned. Az őrök hívása pedig zseniális: ha összefutsz egy ellenséggel, vállvetve harcolsz az őrrel. Bár kicsit nehezen emészti meg a motor, de olykor három őr kíséretében grasszáltam, s az akciórészekkel alig volt gondom. A többi szereplő egyébként folyamatosan kommunikál veled vagy egymással (!), megjegyzik, hogy megérte az a sok gyakorlás a lőtéren, vagy kilátásainkat ecsetelik egymásnak. Zseniális.

A játék legelején már jönnek a hírek: a kormányzó mentőcsapatokat küld értünk, s a katonák fedezése alatt hamarosan elhagyhatjuk a bázist. Nagy volt az öröm, mindenki megváltóként várta a deszantosokat, amíg az első meg nem jelent, s egy sorozattal üdvözölte az útjába kerülő mérnököt. Jómagam ezt néhány pillanatig értetlenül szemléltem (programbugra gyanakodva), majd miután néhány golyó becsapódott mellettem, s egy gránát ívelt felém, visszaugrottam a sarok mögé. Világos, hogy a kormányzó nem evakuálni akar minket, hanem eliminálni. Ellenségeink száma így megsokszorozódott: agresszív, savköpködő, villámeregető stb. szörnyek és zseniális AI-vel "megáldott" katonák. A katonák játéka, technikája lenyűgöző, valóban már-már emberszerű. Bújnak, rejtőzködnek, újratöltéshez hátravonulnak – lehetőleg fedezékbe; láttam olyat, aki kinyitott egy ajtót, és beállt mögé; másvalaki, amikor közel voltam hozzá s



Ennyit az önkiszolgáló italautomatáról



A helikopter zseniálisan néz ki. Még egy szimulátorban is megállná a helyét. Persze ez nem menti meg

kifogyott a lőszerből elkezdett rugdosni – hisz tölteni esélye sem volt már; ahol a halálos lövés éri őket, odakapnak és úgy esnek össze – még sorolhatnám a döbbenetes dolgokat. Folyamatosan kommunikálnak egymással rádión, amit mi is hallunk, s sokszor csak ezek a rádióbeszélgetések árulják el az ottlétüket. Ráadásul ezek a szövegek nem "kamuból" vannak, amikor meglát egyikőjük, bejelenti rádión, hogy jövünk. Ezután az elosztásnak lehetünk fültanúi és – ha nem mi lövünk hamarabb – a támadási parancsnak. Egyszer például a föld alatti kisvasútnál egy terembe érkeztem, ahol egy kb. másfél méter magas peremen néhány fa- és vasláda volt felállítva. A terembe vezető folyosóról természetesen nem lehet belátni a terem két végét, egyedüli gyanús dolog a folyosón felállított magányos géppuskafészek. Egyszer csak a rádió hangja hasít az éterbe:"Itt van!" Gyors visszakozás a sarok mögé, mély lélegzetvétel, s ugrás a géppuskafészekbe. Vesztemre. Velem szemben egy teljesen körbeágyazott gépfegyver ontja a vasat felém. Leguggolva épphogy megúszom. Beindítom a géppuskát, az ellenséges fészket kihagyom, értelmetlen. A ládákra célzok, de a fej kb. csak a perem feléig enged. A faládák ropogva hullanak szét, a vasládákon ércesen csattannak a golyók. A katonák a perem biztonságos felére futnak, majd tűz alá vesznek. Feladom, visszafutok. Koppanva esik lábam elé egy gránát, na még egy lépés, gyerünk, most robban. Szusszanás, gépfegyver elő, a maradék faládákat szétzúzom, ki-be ugrálva a sarok mögül. A gépfegyver ide nem ér el. A katonákat módszeresen kezdem leszedni, különösen figyelve a gránátokra. Úgy tűnik, nem bújt meg senki a ládák mögött. A biztonság kedvéért beküldök egy gránátot a nagyobb ládasor mögé, vér fröcsög a falakra jajszó nélkül. Biztos csak hullák voltak ott. Veszett rohanás a létráig, amely felvezet a peremre. Felérek, a gépágyú épp csak most kezd kerepelni. Odafutok a fészekhez, a cső kétségbeesetten próbál jobbra csűrni, de nem megy. Gránát elő, már koppan is a fészken belül. Tompa kiáltás, robbanás, s a kerepelés elhal.



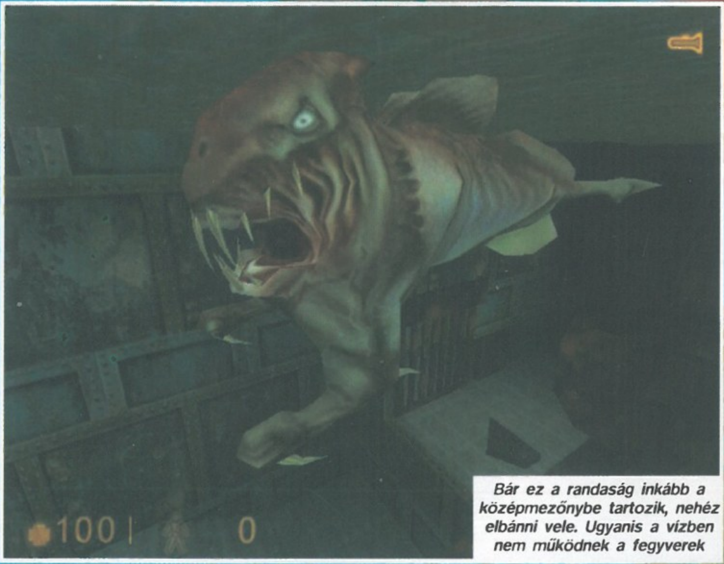
Zsánklód Fándám és Dolph Lundgren nem vette észre, hogy god-módban játszok

FEGYVEREK ÉS EGYEBEK

Elnézést azoktól, akik nem díjazták iménti élménybeszámolómat, de megpróbáltam átadni a Half Life harcainak hangulatát. Valami ilyesmi. Van amikor a falra vagy állványra szerelt automata gépfegyvereket kell kicselezni (lézerérzékelők hozzák működésbe őket), vagy épp kihasználni, hogy kiirtsák az ott lévő szörnyetegeket. Előfordul, hogy a légvédelmet kell igénybe venni, vagy a fúziós reaktort kell beindítani egy csatában. Egyszóval színes, változatos a játék, sokszor furfangosnak kell lenni, illetve végiggondoltan taktikázni, megfelelő helyen megfelelő fegyvert használva. A sztori nem fullad ki a katonák harcba szállása után – lesznek meglepő fordulatok, pl. ott van az öltönyös, aktatáskás fickó aki ránk zárja az ajtót, s elegánsan kisétál a másikon, látszólag elvágva előlünk a menekülés útját. ő többször is feltűnik. Lesz részünk rakétakilövésben, kisvasút vezetésében, tankok támadásában, sőt eljutunk az idegen világba is – mindezt közel 100 pályán, amelyeket a Quake 2-höz hasonlóan fűztek egymáshoz.

Apropó fegyverek – legtöbbjük teljesen "valódi", reális paraméterekkel, kezeléssel. Kezdetben csak egy feszítővas a felszerelésünk, ami inkább törés-zúzásra alkalmas. Pisztolyt hamar szerezhetünk (például a harcban elesett őröktől), shotgunt pedig a lepuffantott katonáktól. A katonák egy részénél géppisztoly van, amely már komoly tűzerőt képvisel. A colt igazi fegyverkülönlegességnek számít, ritkán lehet lőszert találni bele, de rendkívül pontos jószág és elég egy-két lövést leadni vele. A fegyverek nagyon szépen kidolgozottak, újratöltésük teljesen valóságos időben és kinézetben zajlik. A kifogyott shotgun esetében meg kell várni, hogy betárazzunk nyolc lőszert, a colt esetén a forgótár cseréjét. Némely fegyver rendelkezik másodlagos funkcióval is – ez a shotgunnál a dupla lövés, a géppisztolynál robbanó töltetek kilövése. A többi fegyver kicsit extravagánsabb: ott van például az íjpuska, mely brutális, s másodlagos funkciója a távcső használata. Látványos fegyver a gránátvető, bár lassú a lövedék, lassú az utántöltés és egyszerre csak öt lőszer lehet nálunk. A Black Mesa laborban fejlesztették ki a quantumdestabilizert és a python ágyút, amelyek nukleáris hajtóanyaggal működnek, s igen hatékonyak. Egyik pl. túlhajtható, s akkor kegyetlen sugarat lő ki, mely mindent és mindenkit elpusztít, akár egy helikoptert is. Remek gránátokat találunk a játékban, a hagyományos gránát is gyönyörű, kibiztosító gyűrűje hihetetlenül valósághű amint himbálódzik, a gránát esése megfelel a valóságosnak. A távirányítós bomba zseniális, bedobjuk (illetve le-) valahová, elmegyünk jó messzire, s egy elegáns gombnyomás... A falra szerelhető lézerérzékelős bombák szintén jópofák, főleg ha üldöznek. Két alien fegyver van még hátra: egyik darázságyú, másik a bombabogár, amely ha megindul, minden élőt felemészt – vagy kidurran néhány pillanat múlva, ha nincs megfelelő célpont.





Bár ez a randaság inkább a középmezőnybe tartozik, nehéz elbánni vele. Ugyanis a vízben nem működnek a fegyverek

A MENÜ, A HANGOK MEG ILYENEK

A menü – bár Quake ízű – sokban különbözik ősétől. Sajnos nem igazítható a kezelés kedvünkre, például a fegyvereket nem lehet egy gombhoz konfigurálni, csak a fegyvercsoportokat. Nincs remek .cfg file, amit kedvünkre pofozgathatunk – bár ezt főleg a multiplayeresek mondhatják. A beállítások sem túl széleskörűek, s az kifejezetten idegesített, hogy amikor a játékból ki akartam lépni a menübe, hosszas töltögetésekbe került, s csak úgy a tizedik Esc leütésre volt hajlandó a megmutatni a program a menü képét. A konzol csak első látásra tűnt el, de erről többet a cheat szekcióban. Rendelkezel A3D-t vagy EAX-et támogató hangkártyával? Igen? Szerencsés vagy. Térhatású hangokban lesz részed – persze azért nem Dolby digital minőségben – de élmény lesz.

Aki nem tudná a játék engine-jéről, az egy éve még a Quake 2-t szolgálta. Aztán licencelték, pofozgatták, 24 bit színmélységűek lettek a textúrák, a fegyver és lőszernyomok megmaradnak a falakon, a fényforrásoknak "udvaruk" született, a tereptárgyak egy része mozgatható, valamint megsemmisíthető lett, a termek mérete lényegesen megnőtt – ezek az újítások a legszembetűnőbbek. Aki mélyebbre akar vájkálni, az szórakozzon el a programhoz adott Wordcraft pályaszerkesztővel, sok mindenre fényt deríthet még.

A multiplayer részt maximálisan internet- és felhasználóbaráttá tették, automatikusan rálel a leggyorsabb szabad szerverre és mehet a játék. Természetesen LAN-ban is játszható, bár ekkor nem túl toleráns, ha neki nem tetsző beállítást talál (a TCP/IP-s csatlakozást aktív internet kapcsolat nélkül rühellte, s lefagyott). Akit meg egyébként szintén megfogott a "reális" játékmenet élethű fegyverekkel, s Quake-es őrjöngés helyett taktikásabb, valósághűbb játékmenetre vágyik, az erősen fenje a fogát a hamarosan megjelenő TeamFortressre – neki készül.

Gáspár



Sose értettem a zsoldosokat: vajon miért tesznek benzines hordókat a barikádjaik elé?

Half-Life

FEJLESZTŐ: Valve
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.halflife.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 24MB RAM
Ajánlott: P166+, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D, OpenGL, 3Dfx miniGL
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Szempont	Pont
Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Kíváncsi vagyok, hogy erre mit szólnak azok a fejlesztők, akik Unreal engine-t licenceltek

végítélet

94%

HERETIC

Az elf kalandja - avagy LOMB RAIDER III

Réges-régen egy távoli vidéken, valahol a kurta farkú disznó és az Üveghegy között félúton, éldegélt nemes-nemzetes Doom. Egy szép napon arra ténfergett a szegény Holló szabó legkisebb fia, Heretic koma, aki így szólt hozzá: kérlek, óh nagyságos Doom, áruld el titkodat, hadd tanuljam meg én is a módját, hogy lehet híressé válni. Doom hosszú mesébe kezdett... A happy end (azaz inkább a boldog folytatás, hiszen "emberszimulátorban" már legalább akkora túltengés van, mint mondjuk szappanoperában) után a kis Heretic úgy döntött, hogy ő még a Doomnál is híresebb lesz: megtanult varázsolni, repülni és még fel/le nézni is. Sok év telt el azóta és mindketten megöregedtek. Halálos ágyán id. Heretic így szólt egyetlen fiához, Heretic juniorhoz, akit az egyszerűség kedvéért sorszámmal is ellátott: Fiam, menj el Doom legnagyobb dédunokájához, Quake 2-höz és szívd el minden tudását! A tőlem tanultakkal együtt így te lehetsz az új bajnok!

Ennyit a "történelmi háttérről", a lényeg az, hogy a Raven Software megint úgy döntött, hogy sajátos iskolát teremtő játékuk régen várt folytatásához ismét az Id Software motorját, a Quake 2 engine-t fogják használni. Az egészet nyakonöntötték az első Hereticből már ismerős RPG-vonásokkal, majd habnak a tetejére még elszipkázták pár ötletet (mindenekelőtt a kameranézetet) a Tomb Raiderből. Voilá: máris kész van a játék, amit nevezhetünk akár akció-RPG-nek is.

HOVÁ KEVEREDTÜNK?

A legenda szerint létezett egy ősi nép, akiket Seraphoknak neveztek, és oly irtózatosan nagy varázserővel bírtak, hogy erejük hatalmasabb volt bármely természeti csapásnál. Idővel a legtöbb Seraph beolvadt a földjükre bevándorló Sidhe Elfek tömegei közé. Ez már azonban nagyon régi történet. Mostanában Silverspringben, az Elátkozott Városként emlegetett településen egy fiatal Sidhe Elf elkezdte felkutatni távoli őseinek, a Seraphoknak elveszett kincseit. Kiásott egy varázsvesszőt, melyet a Seraphok készítettek ajándékul az első Égi Vigyázónak. A vessző hatalma ugyan nem volt végtelen, de elegendő segítséget nyújtott ahhoz, hogy Corvus (főhősünk) felvegye a küzdelmet a zsarnok D'sparil kegyencei ellen. A játék irányítását ott vesszük át, amikor Corvus, az elf-mágia elsajátítása után visszatér szülőfalujába, és azt tapasztalja, hogy egy ismeretlen járvány fertőzte meg a lakosságot. A fertőzöttek teljesen megőrülnek: gyilkos hajlam ébred bennük, mely arra készteti őket, hogy mindenkit megtámadjanak és megöljenek. Corvus természetesen mindent megpróbál elkövetni népe megmentéséért, tehát vállára csapja egyetlen társát (a botját), és útnak indul, hogy megtalálja a gyógymódot az iszonyatos fertőzésre.


Ha egyszer innen kijutok, nekem is ilyen szépet fognak állítani

MINDEN ÚT A MENÜBE VEZET!

A fenti kis mesét, a kor elvárásainak megfelelően, mint egy filmet szemlélhetjük végig, bár a videók minősége már hagy maga után kívánni valót, ugyanis az erős tömörítési ráta miatt kissé pixeles. Egyébként nem tömték tele a játékot FMV videókkal, inkább a Tomb Raider-féle megoldást alkalmazták, vagyis a pályák között általában engine-nel készült átvezető képsorok következnek. Igyekszem félretenni a természetemből fakadó telhetetlenségemet, és úgy állni a dologhoz, hogy ez is több mint a semmi.

A főmenüben mindenképpen érdemes bekukkantani a Video settings almenübe. Mindig is rettentően imádtam állítgatni a felbontásokat, hogy a gépemhez igazítsam a teljesítményt, bár most a program sajátosan díjazta ezen törekvéseimet: minden egyes állításnál újra betöltötte az egész pályát. Mielőtt új játékot indítanánk, nem árt igénybe venni a Tutorialt, ahol megtanulhatjuk Corvus "használatát": egy kötélen lógó csirkén lehet elsajátítani a fegyvereink forgatását. Ha ezzel megvagyunk, kezdhetjük az igazi bevetést, amely 3 nehézségi fokozatból áll: adventure, action, armageddon. Az utóbbit csak nagyon magabiztos és mindenre elszánt hősöknek ajánlom. Ezeken kívül az Options menüben lehet kiválasztani a játék véreségét és brutalitását. Erre a témára bővebben kitérnék, ugyanis a CD–n sehol sem láttam feltüntetve a korhatárt. Márpedig igencsak illene ráírni legalább azt, hogy gyenge idegzetűeknek nem ajánljuk, mert az Ultraviolent fokozaton annyira brutális a játék, hogy néha már nekem is felfordult tőle a gyomrom. Az ellenfeleknek le lehet vágni a karjukat, lábukat, fejüket és csak úgy spriccel a vér, fröcsögnek a belek, meg repülnek a fejek. Az ártatlan városlakókat nyársa tűzdelve sütik a zombik a tűz felett, és gyereksírás meg női sikolyok ékesítik a háttérhangok palettáját. Abban igazuk van a készítőknek, hogy a gyenge gyomrúaknak ott a "no blood" opció, de ez akkor is túlzás.


A Sub-Zerotól koppintott varázslat megidézéskor...

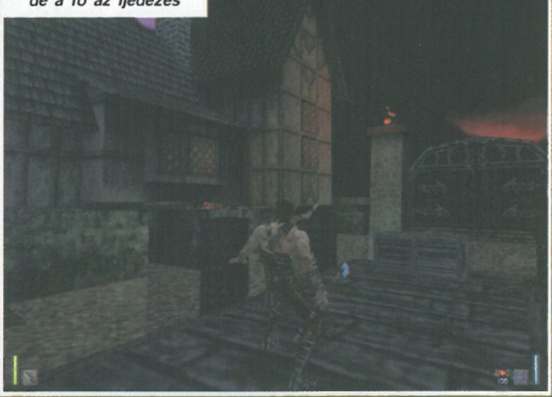

...és hatása félig sem baráti társaságban



BIZTONSÁGI ÖVEKET BEKAPCSOLNII

A Startra kattintás után, nyugodtan kimehetünk vacsorázni, mert a töltés el fog tartani egy pár percig. Ez egy kicsit túlzás, de meglehetősen sokat töltöget a játék és főleg a winchesterről. Ami elsőre szemünkbe fog ötleni, az vagy a grafika kidolgozottsága 3D-kártyával (ugye anélkül senki nem próbálta ki?), vagy az állunk a földön (vegyél Voodoo II-t). Nos elkezdhetjük kiélni a napi gyilkolás hajlamunkat. A kezelés nagyon egyszerűen elsajátítható és roppant felhasználóbarát, tehát ha már hozzászoktál, nehéz lesz visszaszokni Lara irányításához. Corvus is elég sokfajta mozgást tud, de nem akarom leírni az összes billentyű kombinációt, mert arra úgyis mindenki rájön egy kis játszadozás után. Az ütésen és speciális támadáson kívül, van pl.: futás, guggolás, bukfencezés, ugrás, kapaszkodás, szaltózás, úszás, hátra vetődés és kötélre mászás is. A mozgások animációja viszont elmarad Lara finom mozdulatai mögött.

A táj kidolgozásának már több figyelmet szenteltek a programozók, így a pályák elég változatosra sikerültek. Ahogy haladunk előre a történetben úgy alakul a körülöttünk lévő terep is. Jó példa erre az, amikor végzünk az első főellenséggel, ugyanis az óriási detonáció levegőbe repíti az egész falut, és lábunk alatt szétreped a föld. Így egy dohos és ködös alagsorba kerülünk, amelyben az eddig megszokott szilárd talaj mocsárrá változik, illetve hínárok díszítik az összképet. Szerencsére nem észleltem annyi textúra hibát, mint a Tomb Raider 3-ban, szóval a 3D-s grafikával tökéletesen meg voltam elégedve. Lényegében a játék megtartotta a jól megszokott Quake-es alkotóelemeket, mivel feladatunk elsősorban, továbbra is különböző kapcsolók megkeresésére, ajtók ki-be nyitogatására és liftek működtetésére korlátozódik. Viszont nem kell megijedni a Tomb Raider-ben unalmassá vált felesleges bolyongásoktól, mert a jóval több ellenfél megakadályozza ezt. A fegyverek sokasága tovább fokozza bőségérzetünket, mert a közel 10 varázslat és gyilkoló eszköz a legkülönfélébb halált hozza rosszakaróinkra. Hősünk minden fegyvert (a varázslatokat kivéve), gondosan levesz a hátáról és harcra kész állapotba helyezi (pl.: az íjába nyílvesszőt helyez). A képi világ mellett az instrumentális zenék és digitalizált zörejek szintén tökéletesen illenek a játék hangulatához. Az ajtók nyikorognak, a cipők kopognak, a szörnyek meg vérmesen hörögnek. A zene egyenesen a CD-ről hozza ránk a frászt, és a teljes rémülethez hozzájárulnak még a bőgések, nyüszítések és hasonló elmés hangok is. Elvégre ez egy horror játék akar lenni, nem igaz? Játék közben Corvus folyamatosan kommentálja a történéseket és így meséli el nekünk, hogy tulajdonképpen mi is a teendőnk az aktuális pályán. Ezen kívül tud még beszélgetni is, a barátaival vagy a főellenségekkel (persze itt nem interaktív beszélgetésre kell gondolni). A mindent átállítani kedvelőknek ajánlom a Sound settings opciót, ahol be tudjuk állítani a hanghatások minőségét (mint a Quake 2-ben).



A környéken nincs senki, de a fő az ijedezés

A pályák elég hosszúak és a játék közepe felé már kezdenek nehezedni is. Van is belőlük egy rakással. Corvus faluról, falura haladva veszi az akadályokat és a megpróbáltatásokat. Minden helységben más és más feladatunk akadhat, ezért egy város nem csak egy pályából áll. Sok szenvedésen kell keresztülmennünk, mire végre eljutunk az aktuális falu fő gonoszához, akit természetesen minél előbb likvidálnunk is kell. Pl.: a silverspringi főellenség legyőzése után mi is elkapjuk ezt a szörnyűséges kórt, amit csak egyféleképpen tudunk legyőzni, méghozzá úgy, hogy minél előbb el kell jutnunk Andoriaba, hogy ott barátaink meggyógyíthassanak. Minden pálya előtt a töltés közben megmutatja nekünk a játék egy térképen, hogy éppen melyik városban vagyunk. Ezt a térképet, meg a pálya alaprajzát is megtekinthetjük később, a Maps/objectives almenüben. Az ellenfelek már nem annyira változatosak, mint a pályák, mert csak lassan, apránként adja a játék az új szörnyeket. Az első öt, hat pályán nem látunk mást, mint patkányokat meg zombikat. Az is igaz, hogy ezeknek különféle változatai támadhatnak ránk. A zombik között vannak például tűzgolyóval lövöldözők, baltával vagy karddal hadonászók, de néha még akkor is rosszul járunk, ha csak beleszippantunk a levegőbe, ugyanis néhány "kedves" kis ellenfél gázpalackkal szaladgál a hátán. Később jönnek az újabb gonoszságok, mint pl.: a sárkánymadarak, a gyíkok, vagy a halak a víz alatt. A víz alatti részekről külön ugyan nem tettem említést, de hát ez már csak amolyan bónusz, ami rádob egy lapáttal a hangulatunkra. Hatalmas poén, hogy Corvus normál módon mellúszással közlekedik a vízben, de a gyorsítással átválthatunk gyorsúszásra is. De ugyanígy említhetném azokat az apróságokat, minthogy figuránk, ha valamilyen páncélt vesz magára, az valóban meg is látszik a ruháján, sőt a harc hevében sérüléseket is szerezhetünk.



Meg vagyok nyugodva: mégsem én vagyok a legrondább széles e dungeonban



A játék kicsit naturalista: pár úriember a társát sütögeti a háttérben, míg én a legközelebb állóval barátkozom

UTOLSÓ ÍTÉLET

Őszintén szólva nagyon kellemesen szórakoztam a játékkal. Precíz grafika, kiváló hangok, tökéletes hangulat, de a legjobban azt élveztem, hogy egy kicsit más szemszögből játszottam egy Quake-klónnal. Az egyetlen negatívum az állandó és hosszas töltögetés volt. Ezt az egyet leszámítva mindenkinek ajánlom a játékot, aki szereti az RPG-t, a Tomb Raidert, vagy a Quake-et – vagy mindhármat egyszerre.

IKONOK

Fegyverek/támadó varázslatok:

__Staff:__ Az alapfegyver: bot, a végén éles pengével. Kedves dolgokat lehet művelni vele, pl. meg lehet szabadítani az ellenfeleket valamelyik feles végtagjuktól, ezenkívül speciális ütésre is képes a shift+ crtl-lal.

__Firebolt:__ Ez a fegyver (varázslat) is alapból nálunk van, de véges a töltényе, ugyanis használja az offensive manát. Nem túl hatásos, nehéz vele célozni, inkább gombok megnyomására és patkányok irtására szolgál.

__Hellstorm:__ Az első részből már elég jól ismert fegyver, ami saját töltényt használ. Viszonylag gyorsan lő, ezért tömegpusztításra megfelelő, de ugyanakkor zabálja is a muníciót.

__Blast:__ Igen bőkezűen, egész pontosan ötösével szórja az áldást. Elég erős fegyver (illetve varázslat), ezért eszi is rendesen a manánkat. Közepes erősségű ellenfelek ellen ajánlott.

__Bow:__ Corvus nyílvesszőjéből kiszálló csapás, az egyik legszebb fegyver a játékban. A lövés után méregfelhők is keletkeznek a környéken és savas esővel ajándékozzák meg a jónépet. Saját töltényt használ.

__Flame:__ Legjobban a lángszóróhoz lehetne hasonlítani. Eléggé impresszíven festő lángcsóva, amely mindent feléget a közelében. Ha nem hívod a 105-ös telefonszámot, még talán téged is...

__Phoenix:__ Ismét egy nyílvesszőből tüzelő fegyver, mely saját töltényt használ. Leginkább egy aknavetőhöz lehetne hasonlítani. Előnyeit gondolom nem kell ismertetnem. Lősz, robban, halál...

__Sphere:__ A kedvencem. Sub-Zero fagyasztására emlékeztető izzítós varázslat. Becsapódása után még tovább pusztít, ráadásul elég nagy körzetben. tehát népes társaságok üdvözlésére ideális.

__Iron:__ Fémgolyókat lövellő varázslat. Ez fogyasztja a leginkább a zöld manánkat. Fogyasztásával arányosan elég erős is. Nagyon erős ellenfelek ellen ajánlatos használni.

Védekező varázslatok:

__Repulse:__ A legalapvetőbb védekező varázslat. Fő hivatása, hogy szorult helyzetben távolabb hessegesse a közelben ögyelgő ellenfeleket.

__Meteor:__ Izzó meteorok keletkeznek körülöttünk, mindenkit felrobbantva, aki közelít. Sajnos csak egy ellenfél elintézésére képes és az alulról/felülről támadók ellen nem véd.

__Teleport:__ A nevében is benne van. Zűrös helyzetekben, visszateleportál minket egy biztonságos helyre (általában a kiindulási pontra).

__Lightning:__ Egy elektromos felhő keletkezik körülöttünk és visszatart minden közel merészkedőt, sőt, még a lövések ellen is védelmet nyújt. Nagyon manaigényes.

__Ovum:__ Végére hagytam a legnagyobb poént, amit ebből a részből sem hagyhatták ki a készítők, ez pedig a csirkévé változtatás.

Heretic II

FEJLESZTŐ: Raven Software

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MEGJELENÉS: Megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL

Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

A Quake II találkozott a Tomb Raiderrel, és a frigyből valóban főúri csemete született

végítélet

85%

THE CHOSEN BLOOD II

Vérmes mese a

ELÖLJÁRÓBAN...

Nincs szerencséje a Blood2-nek. Ugyanis a Half-Life végigjátszása és leírása után fogok hozzá, ami egyik 3D-s FPS-nek sem kedvezne. Egyszóval peches helyzetbe került a Blood2, mivel a Half Life az összehasonlítási alap. Ha a Blood2 kerül hamarabb a kezembe, biztos jobbakat írok róla – de hát ilyen az élet.


A Half-life kezében a fegyver, az ott meg lent valami Blood II lehet

A KÖRÍTÉSRŐL

Ne számítson senki túl bonyolult történetre, elvégre egy véres akciójátékról van szó. 2028-at írunk, mintegy 100 évvel azután, hogy a kiválasztott Caleb bőrébe bújva legyőztük a sötét erők inkarnációját. A Cabal szekta szemében – ők lelkes hívei ennek a gonosz erőnek, s legfőbb vágyuk, hogy a fizikai síkon testet öltsön – mi vagyunk a fő árulók, s mindent megtesznek elpusztításunk érdekében. Hogy az elmúlt 100 évben mi történt Calebbel, azt homály fedi, csak a Cabal szekta terjeszkedéséről olvashatunk, arról, hogy megvetette lábát a gazdasági életben, s vállalatóriásokon keresztül bír egyre nagyobb befolyással a világban. Egyszóval 2028 van, s a Cabal szekta jelenlegi vezetője, Gideon az aktuális ellenség (legalábbis így tűnik a játék elején), s az ő likvidálása az első számú feladat.

Caleb terve az, hogy feléleszti a másik három kiválasztottat – Opheliát, Gabriellát, és Ishmaelt – és együttesen ragadják ki a hatalmat Gideon és Cabal szekta kezéből.

AZ ELSŐ ÉLMÉNYEK

Ami nagyon mellbe vágó volt, az ellenségek "intelligenciája". A Half-Life-ban jól hozzászoktattak a már-már emberszerű reakciókhoz, cselekedetekhez, az ellenségek taktikáztak, rejtőzködtek, fegyverek között válogattak, itt meg... A játék egy metróban kezdődik, ami épp a vesztébe rohan, pontosabban egy másik szerelvénybe. Feladatunk eljutni a hátsó kocsiból az vezetőfülkébe (bár nem tudom minek, mert mindenképp csattanunk a másik szerelvénnyel), miközben néhány rosszfiú állja utunkat. De hogyan! A szerelvényen néhány civil is tartózkodik, s ha épp elélép az egyik a rossz csontnak, akkor a gengszter megtorpan, s várja, hogy ellépjen a civil. Eszébe nem jutna lelőni (úgy látszik csak ránk van hitelesítve), ne adj Isten ellépni és kikerülni. A túsz túloldalára állva könnyűszerrel becélozhatjuk, s leteríthetjük az ellent. Sajnos ez a fajta magatartás az egész játékra és az összes szörnyre igaz. Bután ugrálnak ide-oda, s olykor támadnak is, ha sikerül meglátniuk. Mert a látás további komoly probléma náluk. Olykor két hárompépésre álltam a szörnyetegektől, s azok nyugodtan vesztegeltek vagy rótták köreiket. Ha felém néztek, akkor sem támadtak rám – jaj! Egyébként a civilek is alakítanak a pályákon. Ha rájuk célzunk, vagy lövöldözünk, a fejükhöz kapnak, és életükért könyörögnek – ez rendben is lenne, de miért jönnek ehhez oda hozzánk olykor pálya másik feléről is, ahelyett, hogy elmenekülnének? Ha már a civileknél tartunk, a Blood2-be is hajlandóak voltak a készítők beleépíteni egy kis kommunikációt, az emberek beszélnek, olykor kommentálják a látottakat. Ezt én mindig nagyra értékelem.

Jobb társaságokban az intelligencián kívül fontos még megjelenés, ami nem sikerült a legjobbra. A figurák úgy néznek ki, mintha papírból lennének összerakva, erősen elválnak a testrészeik, ennek köszönhetően szögletesen mozognak.

A szörnyeket általában minden nehézség nélkül le lehet győzni, de a csatornákban előfordul egy ronda pióca féle, ami rátapad az arcunkra, s semmivel le nem lehet szedni onnan. Hiába hadakoztam a késsel, semmi. Általában leesik rólunk, ha elkezdünk rohangálni vele, de jó néhányszor rajtam maradt, s szívta lefelé az életerőt, s közben minden elsötétült. Az effekt jópofa, de a tök sötétben rohangálva általában rossz helyen köt ki az ember, és csak az életpontok rohamos visszaszámlálását látja. A dolog főleg ott kezd idegesítő lenni, hogy ilyenkor ugyebár kénytelenek vagyunk betölteni a legutóbbi játékállásunkat. Na így lehet megőszülni a játék alatt! A játékállások betöltése katasztrofálisan hosszú ideig tart (jó, persze, ez erősen hardver-függő, de még minimális konfignál se illene ilyen pofátlanul sokat töltögetni). Főleg azért érdekes a dolog, mert ennyi idő alatt szinte felinstallálom a játék 400 megáját. (Nyilván jön ehhez is egy patch.)


Képrejtvény. Megfejtés: Voodoo Banshee

A PÁLYÁKRÓL, ÁLTALÁBAN

Tekintve, hogy a játék a Shogoban debütált LithTech motorral készült, a pályák hangulata sokban hasonlít a Shogo városrészeihez. Hangulatában, épületeiben kicsit a Holló c. filmet vagy mondjuk Gotham Cityt idézi, de egyik helyszínen például teljesen a Tex Murphy-féle atomháború utáni lerobbant városrész hangulata jött át. Tekintve a LithTech motor képességeit, a grafika minőségére nem lehet panasz: a színes fények gyönyörűek, a mozgatás gyors, az effektek hatásosak, rengeteg golyónyom marad a falakon, a karakterek árnyékoltak – tényleg szép a játék. A levegőben maradt testrészek és fegyverek szintén a LithTech motornak köszönhetőek, sajnos ez a probléma Shogo óta nem változott, de az

vérről

igazság az, hogy egyik 3D-s program se tud tökéletes gyógyírt erre. A hanghatások általánosnak mondhatóak, a zenék viszont nagyon megdobják a hangulatot. Egy szépen futó grafikus motor és a remekbeszabott zenék mellett sokat nyom a latban a pályatervezők munkája. Sajnos a pályákról hiányoznak a nagy terek, ami talán jót tesz a frame rate-nek, de a klausztrofóbiámnak nem. A szűk kis utcácskákkal és folyosókkal telitűzdelt pályák a valóságtól is erősen elrugaszkodtak, a tereptárgyak teljesen értelmetlenül kaptak helyet. Hogy minden tele van szórva kukákkal és szemetessel, az még rendben van, de a konténerek és faládák mit keresnek úton-útfélen? A felépítés sem túl életszagú, rögtön a második pálya, ahol kiszállunk a metróból egy fegyverboltba és egy mosodába vezet. Elég hihetetlen, hogy külön állomás épülne a két boltnak... Na de elég legyen a szilveszter utáni rosszmájúskodásból, azért akadnak jó dolgok is. Például aki szereti a sok fegyvert, az dúskálhat bennük. Nekem kicsit sok volt a húsz fegyvertípus, melyek nagy része kétfunkciós. Lépten-nyomon új fegyverbe botlunk, s mire megbarátkozunk eggyel, máris ott egy újabb. Persze biztos ez kell a nagyközönségnek, a GT Interactivnál feltehetőleg készítettek fogyasztói felmérést, amely azt hozta ki, hogy sok fegyverre (és vérre) vágyik az FPS játékos. Mondjuk arra nem vállalkozom, hogy bemutatom az összes típust, de egy-két érdekesebbet megemlítek. Például a varázspálcát, mely amellett, hogy remekül néz ki, csinál is valamit. Egész pontosan átszívja az ellenfelek életerejét belénk. Az előző részből is ismerős voodoo baba szintén a mágikus fegyverek közé tartozik, kifejezetten jópofa, mondhatni üde színfolt a játékban. Van még egy varázsfegyver, egy erőgömb, mely alapfunkcióját tekintve ráereszthető az ellenre, s az agyát kezdi el szipolyozni. Az igazi móka a másodlagos funkció lenne, ugyanis ilyenkor mi bújunk a gömb bőrére, s pusztító körútra indulunk – írja a kézikönyv, azonban a játékban nyomát se találtam. A tűzpisztoly és a napalm kéziágyúk rögtön megtetszettek, mert a kilőtt anyag rajtamarad a szörnyeken, és folyamatosan sebzi őket. A tűzhalált halt ellenfelek hullája elszenesedik, s a halál beállta előtt vonaglanak még néhányat. Érdekes darab a légyirtó spray, ami más élőlények ellen is kiválóan alkalmazható, s ha egy quaker elviseli hogy biciklipumpával rohangál, annak kedves fegyvere lehet. Van még háromféle bomba (mozgásérzékelős, időzített és proxy), melyek csak színeikben különböznek, s kinézetük a Half-Life hasonló szerkezeteihez képest... hát nevetséges. A többi fegyver amolyan átlagos, még ha tűzerejük romboló is, de semmi nem fogott meg bennük.

A fegyvereken kívül remek tárgyak is lehetnek nálunk – ezek közül legötletesebb a szem, melyet eldobhatunk valahol, s a későbbiekben nézelődhetünk vele. A többi cucc már nem túl eredeti, van pl. elemlámpa, infra szemüveg, távcső.

Már a Shogoban is külön gondoltak a hálójátékra, s mivel a program ugyanarra a motorra épül, itt is megtalálható minden. Külön file-al indíthatunk servert, kultúráltan állíthatjuk be a fragek számát, az időlimitet, a kapcsolat módját (TCP/IP – azaz internet, IPX, nullmodem), és egyéb szabályokat. 14 pálya található direkt a hálójátékhoz.

BLŐD 2

Mielőtt bárki is arra gondolna, hogy fonetikusan próbáltam leírni a játék címét és kiejtési gondokkal küszködök, azokat megnyugtatom: a véres jelenetek hangulatára célzok. Oké, hogy vér, meg fröcsög, röpködnek a testrészek, és ez kell a jónépnek, de ez kicsit... hát blőd. Nem tudom megmondani miért, de olyan nevetségesen esnek szét az ellenfelek, hatalmas (óriási! irdatlan!) vértócsákat hagyva maguk után. Néhány belső szerv is kikerül belőlük, melyek egész érdekesek, különösképp a szív: a szétlőtt hullák fölött olykor ott pörög a szívük, melyet felvéve életpontokhoz jutunk (jaj!). Aztán ott van a hullák feje, amit kedvünkre rugdoshatunk, labda módjára pattog körben a pályán (az rejtély marad számomra, hogy a kosárpályán talált labda miért nem akart pattogni). A patchelt verzióban állítólag már vércsíkot is húznak maguk után a fejek rugdosás közben. Hurrá... Egyszóval nekem kicsit blődnek tűntek a véres jelenetek, kicsit tán túllőttek a célon a fiúk.



Calgonnal tán nemcsak a mosógép élt volna tovább



Ha az álcázó hadművelet nem válik be, akkor talán jöhet a pálcázó...



Rugdosható fejek mindjárt születnek, de a kosárlabda még véletlenül se pattogna!

PATCHENYE

Jó, hogy van ez az Internet, mert így bepillanthatunk a játékfejlesztés eddig rejtett bugyraiba is. Nyomon követhetjük, hogy lesz a nyers kódból kiforrott, 1.42-es verziójú, pompásan futó és bugok nélküli program. Csak hetente (kéthetente, havonta) le kell tölteni a legújabb verziót a Netről, s máris láthatjuk a fejlesztés legújabb eredményeit. A Blood 2 esetén sincs ez másként, egy oldalt kitöltene a bugfix-ek listája. Az 1.1-es verzióban például már fel lehet mászni a létrákra a vízből, a mozgásérzékelő bombákat nem lehet a levegőbe felhelyezni, a fegyverek már nem ragadnak be a földbe stb. (a teljes lista 35 pontból áll). Lehet, hogy talán pozitívabban szóltam volna a patches verzióról, de az ismertető az eredeti kiadásról szól – kicsit már kezd uncsi lenni, hogy nem képesek rendesen letesztelni megjelenés előtt egy játékot. Ha pedig már úgyis a negatívumokkal jövök, akkor most rendhagyó módon még megemlítenék két új szempontot az értékeléshez: AI (mesterséges intelligencia): 4, pályafelépítés: 4. A játszhatóságot és a szavatosságot akár ne is vegyétek figyelembe: előbbi kedvünkre konfigolható, s ugyanúgy játszható a játék, mint pl. a Quake2, vagy bármely rokon. Utóbbival pedig a multiplayer miatt vagyok gondban, ugyanis az a végtelenségig nyúzható... Persze ettől még lehet szeretni a játékot, s megszállott FPS-fan ne hagyja ki. Aki viszont még nem játszott 3D akciójátékkal (van ilyen???), az elsőnek inkább válassza a Half-Life-ot.

Blood II:The Chosen

FEJLESZTŐ: Monolith
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.blood2.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, szoftveres
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Vérből is megárt a sok!

végítélet

80%



Országúti rén

Minthogy nagy rajongója vagyok az autóversenyes játékoknak, bevált szokásom, hogy elég magasra rakom velük szemben a mércét. Minthogy pedig elég magasra rakom a mércét, nem sok jót vártam a Grand Touringtól. Amikor CoVboy barátom a kezembe nyomta a CD-t, még abban sem voltam biztos, hogy ez a játék megér egy két oldalas ismertetőt. (Érdekes. Itt soha senki nem hisz nekem – C) A dobozon ugyan szépen festettek a képek, de hát régóta nem hiszek a tündérmesékben, szóval úgy gondoltam: hiszem, ha látom. És lássatok csodát: ezúttal alaptalan volt a szkepticizmusom.



Zöld utat kaptunk. Lassan el is kellene indulni hátul meghúzódó ál-Trabimmal

A NAGY TÚRA

Lehet, hogy sokan nem szeretik, ha egy PlayStation-játékra hivatkozok, de nem tudom megállni, hogy ne hozzam szóba a Gran Turismot, minden idők legszebb és legtökéletesebb autós játékát – nyilván az Elite számára is ez volt az etalon. Közönséges szériaautókat még egyetlen programban sem modellezték annyira élethűen mint ebben: viselkedésük, külsejük, sőt még a fényezésük is tökéletes. Nem is értettem, hogy van az, hogy a PlayStation két megás memóriájával efféle dolgokat tudnak művelni, miközben a RAM-okkal telepakolt PC-kkel meg sem közelítik ezt a színvonalat. A PC-s front azonban szerencsére időben belehúzott: a Need for Speed 3 már ugyanazt a grafikai minőséget hozta, most pedig az Empire Grand Touringja le is pipálja azt – a tásos kameranézetektől szó szerint páratlan a látvány. A rajt pillanatában például a háttérben látjuk a saját gépünket, miközben az előtérben az egyik ellenfél szélvédőjén pillanthatunk be – riválisunk néha oldalt pillant, várva a zöld jelzésre. Aztán nekilódul a mezőny, s az összkép továbbra is szépen csillámló autókban még a pilótákat is látni. (Félreértés ne essék: egye-lőre csak a grafikáról beszélek!) Amikor megnézünk egy-egy visszajátszást tisztára olyan, mintha egy TV-s közvetítést látnánk; a hatibátlan marad. Az autók maximálisan a fizika törvényeinek megfelelően száguldanak: kellemetlenül megdobják őket a bukkanók, de még ha nem is hajtanak rá a padkákra, túl nagy sebességnél a pilóta könnyen elveszti uralmát a jármű felett. A nyolc pálya pedig végre megmutatja, hogy azok a bizonyos RAM-ok nem hiába vannak a gépünkben. Felhőkarcolók, daruk láthatóak a háttérben, a nagyvárosi pálya teli van reklámokkal, a versenypálya mentén tribünök sorakoznak, szóval minden pálya úgy néz ki, ahogy az kell. Valamennyi tereptárgy szemlátomást míves munka eredménye, plusz rengeteg olyan figyelmesség, mint pl. a közeledtünkre felröppenő madarak teszik élethűvé az élményt.



Sokan mondták már, hogy egy kerékkel kevesebbem van

Összesen négy helyszínen versenyezhetünk, melyek mindegyikén két pálya lett kialakítva. Az első egy tipikus versenypálya, gyors szakaszokkal, népes közönséggel. A második egy nagyvárosi száguldás, néhány roppant kényes kanyarral. El kell mondjam, hogy rengeteget számítanak a domborzati viszonyok. Egyáltalán nem mindegy, hogy egy veszélyesebb kanyarba milyen íven megyünk be, mivel az alig látható egyenetlenségek úgy megdobhatják a kocsit, hogy azonnal keresztbe állunk. Ha lejtőről lefelé megyünk, egyébként is érezhetően csökken a tapadás. A harmadik helyszín egy olyan stadionféleség, mint amilyenekben a Nascar-versenyeket szokták rendezni. Kör alakú pályája nem igényel különösebb tehetséget, sokkal inkább maximális sebességet. Végül van még egy hegyvidéki táj, hasonló kaliberű pályával, mint a versenypálya.



Köd előttem, köd mögöttem, esik eső karikára, és ha nem szavalgatással tölteném az időmet, akkor nem az utolsó helyen állnék

A JÁRGÁNYOK

Az autók névtelen típusok, bár ez csak félig-meddig igaz. Az Empire nem adott ki pénzt licencjogokra, de ettől függetlenül tökéletesen fel lehet ismerni a legújabb típusú BMW-t, valamint a Lamborghini és a Ferrari összetéveszthetetlen formáját, arról már nem is beszélve, hogy a GT2-es és a GT1-es bajnokságokon – csakúgy mint a való életben – Dodge Vipereket, illetve Merciket is indítanak. Nyolc autó szerepel a játékban (mindegyik nyolc színben), minden versenyosztályhoz kettő.

Némi fejszámolás után ennyiből nem nehéz kikövetkeztetni, hogy négyféle bajnokságon lehet elindulni. Először csak a Saloon bajnokság választható, majd ha ezt megnyertük, akkor lesz elérhető a Clubman Sport, és így tovább egészen a GT1-ig. Mondanom sem kell, hogy az autókra is vonatkozik ez a korlátozás: amíg nem jutunk tovább, le lesz-





Diszkivilágítással fogadja a város az éjszakai futamon induló GT-diszpintyeket

nek ponyvázva az álomautók (mellesleg ez a fehér lepel állati jópofa megoldás, mert sejteni lehet, mi rejlik alatta).

Bár az autók külseje és irányíthatósága Gran Turismo színvonalat képvisel, sajnos ugyanez nem mondható el a játék műszaki részéről. Nem lehet olyan klasszul üzletelgetni az autókkal, vagy új alkatrészeket vásárolni: csak mint egy szokványos versenyjátéknál, a meglévő dolgokon finomíthatunk. A kocsiválasztásnál van a Vehicle Setup ikon, erre kell rákattintanunk, amennyiben nem akarunk mondjuk normál gumikkal csúszkálni az esős aszfalton. Módosíthatunk a spoilerek állásán, vagyis a leszorító erőn, az erőátvitelen (magyarul hogy



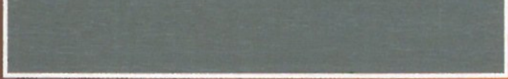
mely kerekek legyenek meghajtva), lecserélhetjük a gumikat, finomíthatunk a felfüggesztés összetevőin és a kormányzás érzékenységén is. Mindezeket természetesen aztán el is lehet menteni.

MIELŐTT FELGYULLADNA A ZÖLD LÁMPA

A játék alapvetően Arcade módban indul el, mely üzemmód játéktermi szimulációhoz

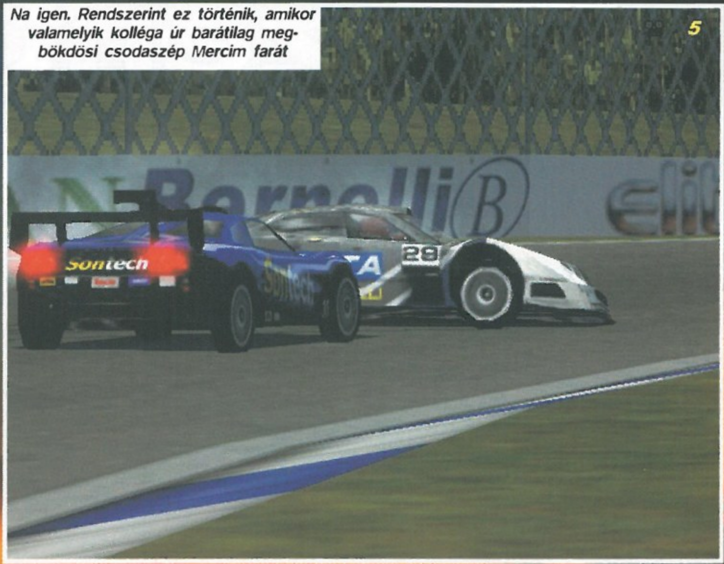





Megvan a siker titka: verseny előtt megpróbálom letenni a jogsit! Újabban úgyis egész csinos gépekkel szerelik fel az autósiskolákat...

méltóan roppant szűkre szabott időlimittel, és leegyszerűsített játékmenettel rendelkezik. Nem kell semmin állítgatni, nem kell kivonulni a boxba, egyszerűen csak győzni kell. Ez utóbbi dolog azonban közel sem olyan egyszerű! Már az első ellenőrzési pontot sem könnyű elérni, szóval a nehézséget tekintve azt hiszem még az igazi automatákat is sikerült felülmúlni. A sima Checkpoint versenyen kívül az Arcade módnál kell keresni a multiplayer játékot is. Ahhoz, hogy átállítsuk a versenytípusokat, a főmenüben a kupára kell kattintani. A bajnokságok eléréséhez át kell váltani a játékot simulation módba. A szimulációs módnál aktiválódnak a realisztikus tényezők: verseny közben egy franciakulcs és egy kerék jelenik meg a képernyő sarkában, s ezek elszíneződése mutatja az autónk műszaki állapotát, illetve a kerekek kopását. Sajnos nincsenek külsőleg is látható sérülések, igaz, a brutális töréshangok megteszik a kellő pszichikai hatást. Amikor a kulcs már jelentősen elszíneződik, a járgányunk teljesítménye érezhetően csökken, szóval néha muszáj a boxba vonulni. A box sajnos meglehetősen szegényes kidolgozású: szerelők helyett csak két jókora ábra jelenik meg, melyek a munkálatok üteméről adnak tájékoztatást. Fura módon, ha végeztünk, nem a gázba, hanem előbb a fékbe kell taposnunk.

A bajnokságokon kívül természetesen van különálló futam is, melynél pályát és kocsit is választhatunk. Itt még egyéb tényezőket is beállíthatunk, például mindjárt a pályaválasztásnál az időjárást. Ha a napos, száraz idő helyett esőt állítunk be, a borult és villámló égbolthoz fényszóró is dukál, hasonlóképpen az éjszakai menethez. Havazásban pedig jóval síkosabbak az utak, diszkréten, szinte hang nélkül csúsznak meg a gumik. Bajnokságoknál amúgy véletlenszerűen generálódik az időjárás. Még mindig pályaválasztásnál maradva: még egy dologgal jelentősen változtathatunk a körülményeken: ha megtükrözzük a pályát. A Preferences menü több pontja szintén csak a Single Race-re vonatkozik: a nevünkön kívül beállíthatjuk, hogy csak azonos kategóriájú kocsik indulhassanak-e a versenyen, megadhatjuk a nehézségi szintet, változtathatunk a körök és az ellenfelek számán, ki/bekapcsolhatjuk a szélárnyékot, és végül – ami ugyan nem a Single Race-hez tartozik – bekapcsolhatjuk CPU versenyzőket a network játékhoz is.



Na igen. Rendszerint ez történik, amikor valamelyik kolléga úr barátilag megbökdösi csodaszép Mercim farát

A végére hagytam – pedig talán ezzel kellett volna kezdeni – a szimulációs mód harmadik lehetőségét, az autótesztet, ami egyben a pilóta tesztje is. Ez egy kicsit hasonlít a Colin McRae Rally autós iskolájához; magyarul egy gyakorló pályára kerülünk, ahol a legfontosabb manővereket kell elsajátítanunk. Az első feladat a szlalomozás: a bóják feldöntéséért időbírság jár. Három kört kell megtennünk, majd beállnunk a célszalaghoz. A második feladat majdnem ugyanez, csak éppen nyolcasokat kell leírnunk. Harmadjára a kézifékes megfordulást kell begyakorolnunk: az egyes, majd a kettes kapuhoz mindig háttal kell beérkeznünk. Végül a negyedik lecke a tolatás: az elvégzendő manővert tökéletesen felvázolják előttünk a töltés alatt, szóval ehhez nem fűzök magyarázatot.



Érdekes. Rajtam kívül mindenki állandóan fékezget, mégis én vagyok az utolsó helyen

NAGYON JÓ, DE EGY KICSIT NEHÉZ

A manőverek begyakorlása után azonban még korántsincs nyert ügyünk, ugyanis a játéknak nem csak az Arcade része szokatlanul kemény. Bár négy nehézségi szint is akad, hiába állítjuk be a legkönnyebb Novice-t, még úgy is elég profik az ellenfelek. Utolérni ugyan még nem nehéz őket, ám az igazi gondok az előzéskor következnek. A szűk kanyarok és a nagy sebesség miatt roppant veszélyesek a koccanások – de elkerülhetetlenek. Ezek pedig nem egyszer egy bosszantó kicsúszásba torkollnak. Igaz, a kemény játékmenetet nem igazán tudom hibaként értékelni, az igazi hibákat amúgy is nagyítóval kellett keresnem. Kicsit csúnyának találtam például a fényszóró effektusát, ami elég darabosan terjed, és néha a kocsi alá is bevilágít. Az sem nagyon tetszett, hogy néhány vékony oszlopon egyszerűen át lehet menni, a szegélyeken pedig alacsony sebességnél furcsán csúszik az autó. A végelszámolásnál azonban jócskán túlsúlyban vannak a pozitív dolgok. Az elmenthető visszajátszásokat különböző kameranézetekből megcsodálva abszolúte megbizonyosodhatunk róla, mennyire élethű a program. Készíthettek volna több autót, meg több pályát, de hát nem minden fán terem egy Gran Turismo.

V.Z.

Grand Touring

FEJLESZTŐ: Empire Interactive
KIADÓ: Elite Systems
WEBSITE: www.empiresport.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM, 4Mb SVGA
Ajánlott: P200
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

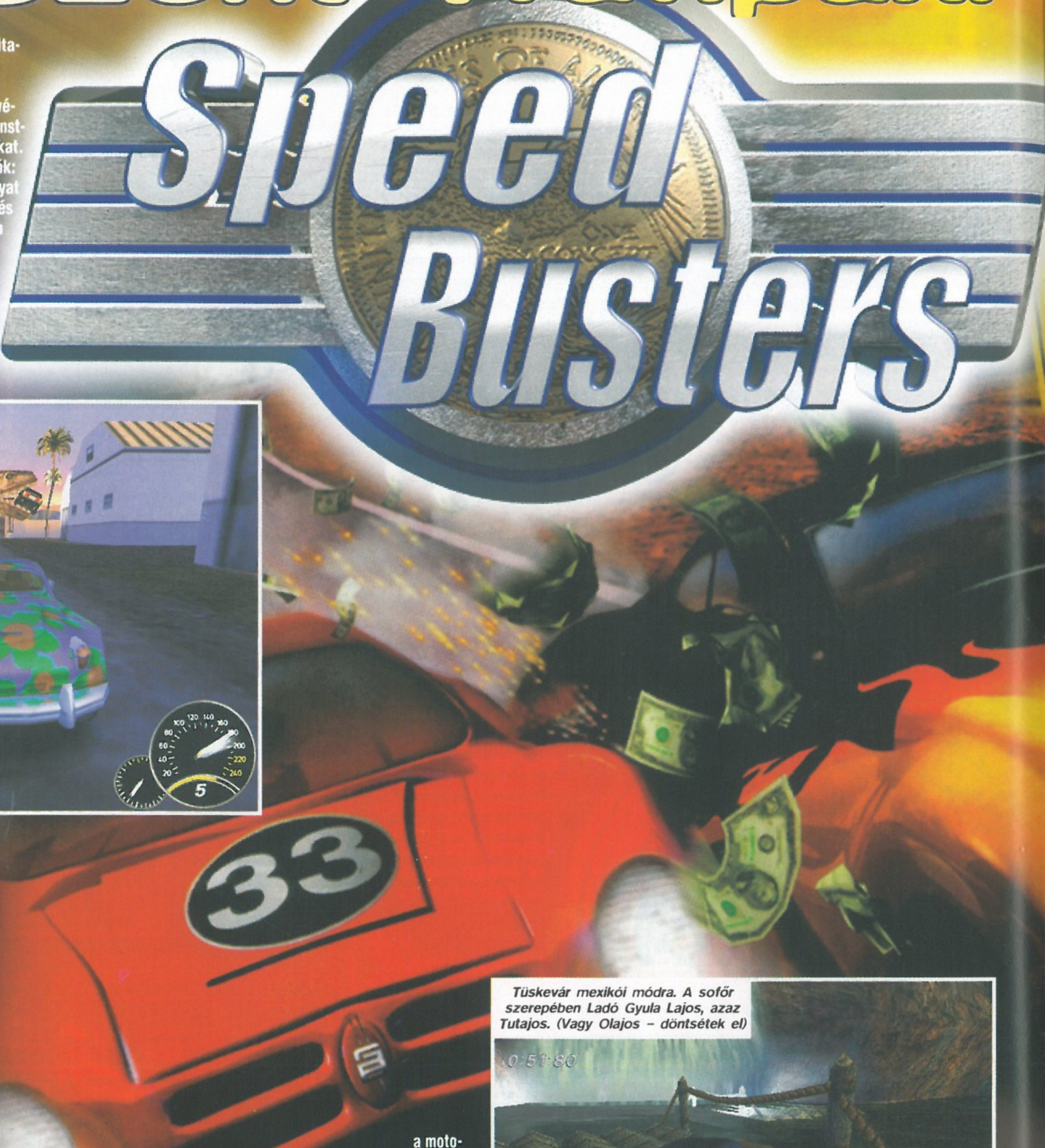
Summa summarum

Szép is, jó is – nagy meglepetés egy olyan kiadótól, ami harci játékokra specializálódott!

végítélet

92%

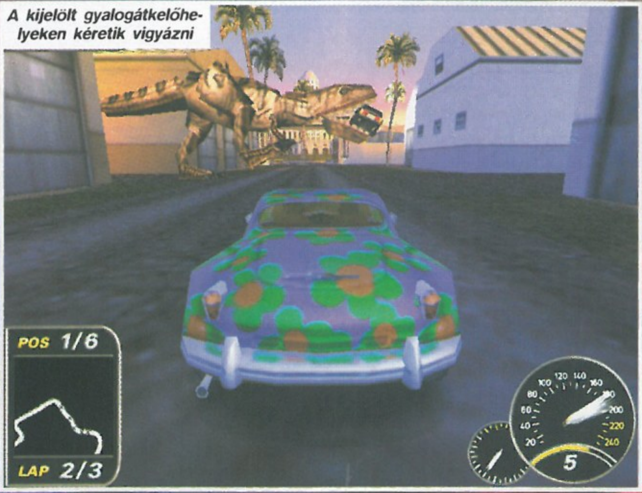
Te Szent Trafipax!



Akik kedvelik az amerikai kocsikat, általában egyetértenek abban, hogy az amerikai autógyárak az ötvenes-hatvanas években élték virágkorukat – nem véletlen, hogy a jövő évezred küszöbén a konstruktőrök most újra elővették a régi formákat. Egyfajta életérzést tükröznek ezek az autók: elég rájuk nézni, és máris olthatatlan vágyat érzünk az iránt, hogy a gázba tapossunk, és a lehúzott ablakon át az arcunkba csapjon a menetszél.

RÉGI AUTÓ NEM VÉN AUTÓ

Nos, minthogy az Ubi Soft új játékában ilyen járgányok kapták a főszerepet, a Speed Busters az átlagosnál is jobban felcsigázta az érdeklődésemet. Egy dolog már biztos: ami azokat a bizonyos klasszikus formákat illeti, manapság egy 3D-kártya tökéletesen képes rekonstruálni az ódon gépcsodák látványát. A játéknak már csak a négy alapjárgánya közül is alig tudtam kiválasztani, melyikkel is menjek. Mindegyik autó nagyon ütős külsővel rendelkezik, amiket plusz még ízlésünk szerint cifrázhatunk típusonként hat-hat különböző fényezéssel, plusz még ugyanennyi matricával. Piros lángok csapnak fel az autó oldalán, avagy bizarr koponya kacsint a motorháztetőről, esetleg egy dadaista festőművész pingálja teli a kasztnit – ki-ki vérmérséklete szerint választhat arculatot. Igaz, a kocsiválasztást némileg megkönnyíti az a tény, hogy inkább csak a jól gyorsuló modellekkel lehet boldogulni, szóval az alapválasztékból csak kettő az, ami valójában használható.



A kijelölt gyalogátkelőhelyeken kéretik vigyázni


Vakok közt a félszemű a király. Kár, hogy a többiek nem vakok

A remek autók kiválasztása után meglehet, hogy egyeseknek maga a verseny már nem is fog tetszeni, a Speed Busters ugyanis egy roppant gyors, mondhatni őrülten gyors, játéktermi stílusú autóverseny. Korántsem a helyes kanyarvételen, s nem is a kellő sebesség megválasztásán van a hangsúly: a pályák jórészén lehet nyugodtan tövig nyomni a gázt, csak az extra sebességet adó nitrot kell beosztani.

A HELYI LÁTVÁNYOSSÁGOK

Az amerikai kocsikhoz persze amerikai folklór dukál, és ezt meg is kapjuk, de rendesen! Amíg a menükben válogatunk, diszkrét gitárpengetést hallhatunk, majd amint felhördülnek a motorok, a pályának megfelelően mexikói muzsika, country zene, vagy jazzes szaxofon csendül fel. Az első verseny a film fővárosában, Hollywoodban játszódik. Féknyomokkal szennyezhetjük be a Hollywood Boulevard csillagait, a városban pedig néhány igazi híresség is felbukkan – igaz, őket jobb elkerülni. King-Kong például az öklével csapkodja az utat, míg Spielberg elszabadult cápája az egyik fahidat próbálja alattunk szétrágni. De a legidegesítőbb a T-Rex, aki mindig előttünk sasszézik át az úttesten, s mellesleg néha egy-egy autót is kiejt a szájából. Ha már Hollywoodban befutottunk, Mexikóban folytathatjuk a száguldást, ahol egy működő vulkán okoz gondot, no meg az a hatalmas sziklatömb is, amit az egyik indián templomban gurítanak ránk. Néhány helyen levághatunk az útból: függőhídon mehetünk át, avagy tutajokon utazva egy vízesésen hajthatunk át. (Ezt az utóbbi megoldást mondjuk nemigen javaslom, mert a csónakázás körülményes, és szinte semmi előnyre nem teszünk szert.) A louisianai kikötőben is jó nagy szakaszokat iktathatunk ki: például felugrathatunk egy teherhajóra, vagy átkozottul jópofa, amikor vonatozunk. A vasúti kocsira roppant nehéz pontosan felszökkenni, plusz még időben meg is állni, de talán megéri, hiszen a következő sorompóig, vagyis pár másodpercig pihenhetünk egy kicsit.



Tüskevár mexikói módra. A sofőr szerepében Ladó Gyula Lajos, azaz Tutajos. (Vagy Olajos – döntsétek el)

SPONSORED BY POLICE

Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy az extra



Ez a Caddilac nyilván Christine lehet, mert ha jól látom, egy csontváz vezeti

dolgok (mint a vasúti szerelvény, vagy az éhes cápa) csak bajnokság esetén aktívak. A bajnokságon kívül van még két üzemmód: egy egyszerű játéktermi mód, ahol a kizászlózott ellenőrzési pontokon kell időre áthaladnunk, és időmérő futam riválisok nélkül, ahol akár szellemautót is bekapcsolhatunk. (A legjobb köreinket szellemként tárolja el a gép.) Az Arcade módoknál persze szabadon választhatunk pályát, sőt, még időjárást is: bekapcsolhatunk felhőket, szürkületet, vagy esőzést/havazást. Bajnokságnál az időjárás véletlenszerű, és néha menet közben is változik. Megkezdjük a versenyt például kristálytiszta időben, s a harmadik kör végére teljesen beborul. De térjünk is akkor rá a bajnokságra! A tétre menő futamok segítségével hozhatjuk be a plusz három pályát, és a plusz négy autót. A pontversenyes bajnokság során a helyezésünkön kívül sok figyelmet kell szentelnünk az anyagi helyzetünknek is, mivel az autót szó szerint ripityára lehet törni, és a javítás elég drága mulatság. Szervizelni pedig muszáj, mert amikor már nincs egy ép üveg a kocsin, és a kasztni amorf alakot ölt, bizony nem csak esztétikai szempontból nyújt siralmas látványt a gépünk, hanem meglehetősen romlanak a menettulajdonságai is. A rázósabb jeleneteknél a gép mindig kiírja a gumik kopásának, illetve az egyéb műszaki jellemzők állapotát – innen tudhatjuk, hogyan állunk. A versenyek végeztével aztán ez a két érték kiíródik egy menüben, és a pénzünk segítségével tornázhatjuk vissza őket 100%-ra. Ha a teljes javítás után még marad pénzünk, a nitrot is mindenképp érdemes visszatöltenünk. A javításba nem tartoznak bele az abroncsok, azokat külön meg kell vásárolni a műszaki shopban. A shopban új kiegészítőket, mint például spoilereket vagy kipufogókat is vehetünk, s ezekkel még tovább növelhetjük a verda teljesítményét. Ha szükségünk van rá, bérelhetünk a pályához "mitfárert" is, azaz táblákat, melyek előre mutatják a kanyarokat. Ilyesmikre persze csak akkor telik, ha bőséges volt a keresetünk. A pénzt egészen sajátságos módon kapjuk: az egész végül is arról szól, hogy egy buggyant rendőr arra költi a milliós lottónyereményét, hogy büntető cédulák helyett dollárhalmokat osztogat a gyorshajtók között. A pénzszerzés módja tehát mindössze ennyi: a traffipaxos rendőrjárőrök mellett jócskán át kell lépni a megengedett sebességhatárt. A szabálysértés mértéke a verseny végeztével megszorzódik egy bizonyos százalékos aránnyal (amit az elért helyezésünkért kapunk), és ebből jön ki az az összeg, amit aztán bezsebelhetünk. Ne csodálkozzon tehát senki, ha egy árva fityinget sem kap, annak ellenére, hogy elsőnek ért célba: ez annyit jelent, hogy a rendőrök nem mértek nagyobb sebességtúllépést. Ha egyébként ez lenne a helyzet, nem kell aggódni, a bajnokság ezzel még nincs elrontva. Csak meg kell nyomni az Esc-pet (a futamok befejezésénél mindenképpen a pause menübe kell lépni), majd a következő futamra való áttérés helyett a verseny újra indítását kell kérni.



A program intelligens módon mindent automatikusan elment, tehát az aktuális állásunk mindig folyamatosan jegyződik a nevünk mellé. Egyetlen dolgot menthetünk csak manuálisan: a spéci felszerelésekkel ellátott autónk "konfigurációját". Ennek az az értelme, hogy a frankó spoilerekkel, baró vastag kerekekkel felszerelt egyedi járgányainkat az arcade módban is használni tudjuk.



A kép hűen szemlélteti, hogy a végére már tényleg falra másztam az idegességtől

FIGYELMEZTETÉS

Szó volt már a további három pályáról, amik a következők: a sivatagos Nevada, benne az 51-es körzettel, Aspen, ahol vastag hótakaró és lavinaveszély fogad minket, végül pedig Kanadában teszünk látogatást, ahol farmok, falvak, és egy öreg erődítmény képezi a látványosságot. Ezekről bővebben nem tudok szólni, annál az egyszerű oknál fogva, hogy egyelőre még nem sikerült eljutnom hozzájuk. No nem azért, mert nem volt elég időm a tesztelésre; egyszerűen azért, mert ez a játék elképesztően nehéz. Pedig nagyon jó kis anyag lenne: a helyszínek gyönyörűek és hatalmasak, és miután már rendelkezünk némi helyismerettel, már az a veszély sem fenyeget, hogy minden út menti fát telibe trafálunk. Csak az a baj, hogy a tudásunk nem ér egy fabatkát sem, köszönhetően az elképesztően szemét ellenfeleknek. Képtelen vagyok felfogni, minek kellett ennyire agresszív riválisokat készíteni: szinte lehetetlenség megnyerni a louisianai futamot. Vajon bajnokság esetén miért nem lehet nehézségi szintet választani?! Ha netán sikerül két kört csont nélkül végigmennünk, az utolsóban szinte biztos hogy jön valami eszelős hátulról, aki holmi kerülgetéssel nem fárasztja magát, és az ütközés után természetesen a mi autónk lesz az, amelyik végül a menetiránnyal szemben áll meg. De ha netán ő is kisodródik, az sem vigasztal minket, hiszen addig a négy többi versenyző sem vesztegeti az idejét.... Egy szó mint száz: csakis a tehetősebb olvasóinknak ajánlom a Speed Busterst, azoknak, akiknek nem jelent különösebb anyagi megterhelést, ha a monitor hirtelen leamortizálódik, csak mert "véletlenül" a billentyűzet beleszállt a képernyőbe. Ja, egyébként már csak az is elég bosszantó, hogy az eredménykijelző bizonyos nézetekből – mintha direkt packáznának velünk – halálpontosan az út közepére írja ki a számokat. Ezen viszont szerencsére lehet segíteni: az F4-gyel eltüntethetjük az egészet.

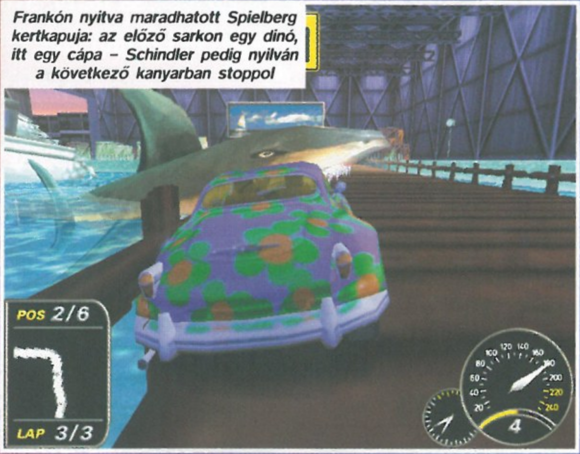
Nini, egy rendőr – gázt! (Vigyázat, ez a való életben téves reflexek kialakulásához vezethet!)



Amint már utaltam rá, a játék kivitelezése amúgy roppant igényes. A Pod és a Monaco Grand Prix keresztezéséből született engine szépen beárnyékolt terepeket, klasszul világító kandelábereket varázsol elénk, méghozzá a horizont lenyisszantása nélkül, és egyébként is minden nagyon hangulatos. Humoros megoldás például, ahogy a verseny elrontásakor csúnyán félrehúzzák a képzeletbeli lemezjátszón a tűt, az pedig még királyabb, amikor véletlenül menetiránnyal szemben megyünk, mire a zene is rükvercbe kapcsol.

A végítélet szempontjából azonban mégis az átkozott ellenfelek viszik a prímet, szóval nem nagy jövőt jósolok a Speed Bustersnek.

Frankón nyitva maradhatott Spielberg kertkapuja: az előző sarkon egy dinó, itt egy cápa – Schindler pedig nyilván a következő kanyarban stoppol



Ezt a játékot amúgy is fél év múlva már elfelejtenénk, de így nem adok neki többet két hétnél (na jó, legyen mondjuk egy hónap). Lehetetlenség, hogy cheat nélkül ennyi idő alatt ne menjen az idegeinkre.

V.Z.

Speed Busters

FEJLESZTŐ: Ubi Soft
KIADÓ: Ubi Soft
WEBSITE: www.ubisoft.com
MEGJELENÉS: január

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM, 4MB SVGA
Ajánlott: P200
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: modem, LAN (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■□□□□□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Kicsit emberibb ellenfelekkel az egyik legjobb arcade verseny lehetett volna

végítélet

73%

TRANS-AM *elektric*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-209-344-391
Http ://www.oditech.hu /transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Januári akciók!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	26.400.-
17" Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.920,-
1.7 Gb Segate winchester	18.000,-
3.2 Gb Segate winchester	26.400,-
5.1 Gb Quantum winchester	30.400,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	13.600,-
Pentium II Abit Bh6 BX / ATX	21.920,-
Pentium II ASUS L97-B LX ATX	21.920,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	17.440,-
Pentium II 300A Intel Celeron CPU	18.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	22.400,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SG RAM	22.960,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron: Pentium II alaplap, PII 300 Celeron, 32 SD, 3.2 Gb S HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.	121.600,-
Trans-Am használt 486: 486SX/25 -DX2/66, 4-16MB RAM, 170-540 HDD, FDD, baby ház, PCI VGA, 14-15" digitális monitor	36.000,-48.000,-

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II 450-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

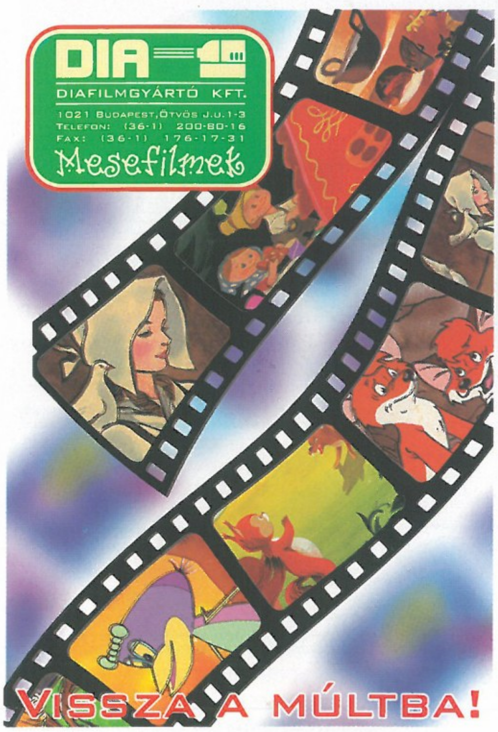
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036

Libri® DUNA PLAZA könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017

DIA

DIAFILMGYÁRTÓ KFT.
1021 Budapest, Ötvös J.u. 1-3
Telefon: (36-1) 200-80-16
Fax: (36-1) 176-17-31
Mesefilmek



VISSZA A MÚLTBA!

Több mint 200 különböző diafilm közül választhat! Kérje ingyenes katalógusunkat!

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Megunt Star Wars-figuráidat és LEGO-idat értékegyeztetéssel az 576 KByte shop áruválasztékából bármely játékra elcserélheted!

Érdeklődni hétköznap munkaidőben (8-16 óra között): 349-48-47

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-300/66MHz +
Epox VIA MVP3 100MHz
26.500,- Ft-tól

Használt, müködő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail:balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

KEZDJÜK AZ ÉVET OLCSÓBBAN!

SZÁMÍTÓGÉP AKCIÓ!

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk.
Az **ACOMP Base** Intel® Pentium® MMX processzorral a legolcsóbb számítógép konfiguráció, amely Windows® 98 tökéletes futtatására alkalmas. Kialakítása és különösen kedvező ára miatt ideális a kezdő felhasználók számára. Ajánljuk még az irodai- és könyvelési feladatok kiszolgálására is, elegendő háttértárolója, beépített CD-ROM-ja és memóriakapacitása miatt.
Az **ACOMP Xplorer** - melyben már megtalálható a nemrégiben megjelent Intel® Celeron processzor - egy tökéletesen kialakított játék- és munkagép. Nagy kapacitású winchestere elegendő helyet biztosít a programok és játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videókártya filmek- és multimédiás CD-k lejátszására nagy felbontásban is alkalmas. A CeleronA processzorral a beépített 128KB gyorsító memóriának köszönhetően a gép sebessége a gyorsabb Pentium®II rendszerekkel vetekedik. Kiépítettsége alapján megfelel a mai játékok követelményeinek is.
Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igazi nagyágyú. Lehetőség nyílik grafikus-, CAD/CAM-, RayTracing, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchestere, minden szabványt támogató kiváló minőségű hangkártyája és gyors (100MHz) memóriája miatt.

Mindhárom rendszerünkhöz FAX/Modem-met és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában.
Szülők megírhatják leveleiket a Corel WordPerfect Suite 6.1 programcsomag segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Intenetre.

ACOMP Zenith

Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 32MAX PANASONIC CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- Intel i740 AGP videókártya 8MB RAM-mal
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium II 350MHz — **Nettó ár: 174.900 Ft**

Pentium II 400MHz — **Nettó ár: 199.900 Ft**

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 32MAX PANASONIC CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron vagy Pentium®II processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron A 300MHz — **Nettó ár: 109.900 Ft**

Pentium II 333MHz — **Nettó ár: 129.900 Ft**

ACOMP Base

Pentium® MMX processzorral

- Pentium alaplap, 512 KB Cache
- 32MB RAM bővíthető 384MB-ig
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®MMX processzor
- PCI videókártya 2MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

MMX 233MHz — **Nettó ár: 89.900 Ft**

8.4GB HARD DISK

64MB SD RAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER OEM

AKCIÓS termékek

	Nettó ár
ABIT BH6 alaplap	23.992 Ft
ATI Charger 3D AGP 8MB RAM	7.992 Ft
3Dfx Voodoo II kártya dobozos 12 MB EDO	19.992 Ft
3Dfx Voodoo II Banshee kártya 16 MB EDO	19.992 Ft
Sound Blaster Live! Value dobozos PCI	19.992 Ft
15" PANASONIC T5F68 monitor	46.992 Ft
PANASONIC 32max EIDE CD-ROM	11.992 Ft
Windows 95 SR2 CD/lemez OEM	9.992 Ft
MUSTEK 600CP A4 lapscanner (300x600)	14.992 Ft

ABIT, ASUS, ACORP, ARISTO
Intel 440 LX chipsettes Pentium II alaplapok
9.992 Ft





*illusztráció

GERICOM Notebook számítógép

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX processzor, 233MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3MB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- S3 Virge MX AGP videokártya 4MB RAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Made in Germany

4.3GB HARD DISK

64MB SD RAM

12.1" TFT színes kijelzővel — **Nettó ár: 319.900 Ft**

13.3" TFT színes kijelzővel — **Nettó ár: 349.900 Ft**

Windows 98 Angol vagy Magyar 9.992 Ft-ért minden GERICOM NoteBook vásárlása esetén!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Ámokfutás Madr

Nem tudok szabadulni a gonddolattól, hogy a tavalyi év a folytatások éve volt. Populous 3, Railroad Tycoon 2, Fifa99, hogy csak néhány nagyobb nevet említsek. Ez persze nem baj, elvégre kellemes érzéseket kelt az emberben, ha egy legendás program rég várt folytatása mosolyog rá a boltok polcairól. Már amennyiben valóban folytatásról van szó – a Fallout 2-t illetően például nem vagyok teljesen meggyőződve arról, hogy a játék készítői komolyan gondolták azt a kettest. Az első rész egészen a Might and Magic VI. megjelenéséig magabiztosan terpeszkedett a PC-s szerepjátékok trónján, így tehát eleve sokat vártam a második résztől. Ehhez képest a program pontosan nulla darab új megoldást, ötletet tartalmazott, ami így hirtelenjében igencsak megviselte érzékeny lelkemet. Még csak a grafika minősége (ami egyébként mai szemmel nézve sem csúnya) sem javult túl sokat, amin azért az elmúlt "pár" hónap alatt azért illett volna valamit csiszolni. Félreértés ne essék: a játék mindezek ellenére sem rossz, csak épp sokkal inkább egy küldetéscsomag vagy kiegészítő-lemez, mintsem egy új és önálló program.

Az első keserű tapasztalatok után nem kevés előítélettel láttam hozzá a játék teszteléséhez. Tulajdonképpen egész jól elszórakoztam az anyaggal, mindösszе két dolog keserítette meg a szám ízét. Először is az első pillanatok déja-vu érzése az egész játékon végigkísért – a grafika, a hangulat, a fegyverek, a küldetések jellege mind-mind kisértetiesen emlékeztetett az első részre. Mondhatni tök ugyanaz volt. Ebből adódott a kettes számú probléma is: hogy a jóistenbe fogok erről a játékról cikket írni? Egy jól irányzott Paste-tel a Falloutról íródott cikk egészét bemásolhattam volna, legfeljebb CoVboy lázadt volna fel... Ezen ok miatt a játék kezelését, a harcot illetve a karakteralkotást nem is boncolgatnám a továbbiakban – aki ezekre kiváncsi, az nyugodt szívvel lapozza fel a tavaly márciusi számot.

A sarokban ólálkódó Deathclaw ugyan tkp. jóságos teremtmény, de a TJ-féle fatalista játékstílusban az XP az elsődleges cél



Dévényi prof halált megvető bátorsággal még egyetlen kívánságomat sem hajlandó teljesíteni



G.E.C.K.-RE VÁRVA

Hősünk kalandjai az első rész végén kissé rendhagyó módon értek véget: a Vault 13 megtérő büszkeségével közölte az elöljáró, hogy nagyon köszönnek mindent, de a békesség kedvéért jobb lenne, ha odébbállna. Elvégre efféle viharvert és deviáns alakok káros hatással lennének a Vault fejlődésére, úgyhogy sok sikert és további kellemes bóklászást... Hősünk erre magába roskadva továbbállt (ami az ÉN karakterem esetében úgy nézett volna ki, hogy alagutat robbant a hegybe, majd habzó szájjal, talpig energiapáncélban és lángoló fegyverekkel becsörtet a bunkerbe – bár ez "happy-endnek" tán kissé durva lett volna), és saját törzset alapított a sivatag kellős közepén. Nos, ennek a törzsnek a kiválasztottjaként vágunk neki a második résznek, célunk (legalább is eleinte) egy G.E.C.K. (Csináld-magad-Édenkert) nevezetű szerkentyű felkutatása lesz, amivel tán megmenthetjük törzsünket a betegségektől és az éhhaláltól. Érdekes, mintha ezt már az első részben is eljátszottuk volna azzal a nyavalyás water-chippel... Induló felszerelésünk mindenesetre a nagy előd szakadt ruhájából és egy darab lándzsából áll, ami legfeljebb egy közepes méretű patkány ellen elégséges arzenál.

Interstate (kb) 2400. Néhány mellékes szereplő buzgón öli egymást, hősünk pedig hullarablásra készen várakozik



A vadonba kiérve aztán arra is rádöbbenhetünk, hogy az elmúlt bő 100 évben nem sokat változott a táj. Sivatag, radioaktív állatok, néhány ennivaló kis mutáns szörnnyel megspékelve. Új elem viszont, hogy az előző részben hidegre tett mutáns sereg helyét ezúttal az Enklávé energiapáncélos/plazmafegyveres rosszfiúi vették át. Ők egyébként az Amerikai Egyesült Államok utódjainak (feministák kedvéért: és utódnőinek) tartják magukat, s mint ilyeneket őket kell majd a játék végén hidegre tenni. Ez mondjuk elsőre kissé meglepett, aztán napirendre tértem a dolog felett...



Ennél már csak az volt megdöbbentőbb, hogy az Új Kaliforniai Köztársaság kormányzóságán személyesen Tandi, a Fallout első részének ifjú titánnője köszöntött. Kissé megvénült formában ugyan, ám kétségtelenül ő volt – s rajta kívül több más "város" is igencsak ismerős lehet. Az alkotók javára legyen mondva, hogy logikusan végiggondolták világuk fejlődését, s a rengeteg párbeszédből és infomorzsából szép lassan összeáll az elmúlt évtizedek története. A sztori tehát kifejezetten érdekes, bár a tömegesen rohamozó tulajdonnevek miatt érdemes időnként a "jegyzetelés" nevű csodafegyverhez nyúlni. Sok esetben ugyanis egy-egy feladat megoldása abból áll, hogy a megfelelő helyen a megfelelő személlyel beszédbe elegyedünk. Márpedig ember legyen a talpán, aki visszaemlékszik arra, hogy többszáz szereplő többtízezer soros elmélkedésében hol is emlegettek szerszámosládát.

Ha már a szereplőknél tartunk, ideje lenne megemlíteni a csapatunkba betoborozható hőspótlékokat, akik velünk tartanak majd kalandjaink során. A Fallout legnagyobb vonzereje annak idején abban rejlett, hogy a jófiút éppúgy eljátszhattuk benne, mint az véreskezű tömeggyilkost. Ez többé-kevésbé a Fallout 2-re is áll, de a használhatóbb karakterek valahogy az előbbieket részesítik előnyben. Én viszont már a kezdetek kezdetén belevetettem magam a rabszolga-businessbe, amire eddigi társam fellázadt, a leendő segítők pedig szóba sem akartak állni velem. Hosszas kutatások után végül ráleltem egy efféle gátlásoktól mentes, viszont túlsúlyos és

max-falván

teljesen pacifista mérnökre. Éljen! A tanulság egyértelmű: aki többedmagával szeretne kalandozni, az viselkedjen rendesen. Egyébként én egymagamban is elég jól boldogultam, s még az XP-n se kellett mindenféle jöttmentekkel megosztoznom.

Nem szóltam még a Fallout 2 egyetlen valamire való újításáról, a kocsikázásról. Már a játék eleje felé szó esik egy masszív országúti járgányról, ami néhány alkatrész begyűjtése után birtokunkba is vándorolhat. Ezzel lényegesen könnyebbé válik majd életünk, mivel egyrészt sokkal gyorsabban közlekedhetünk a különböző helyszínek között, másrészt pedig pakolhatunk a csomagtartójába. Ez utóbbi funkciót senki ne becsülje alá, mivel a leggyorsabb pénzszerzési mód a hullarablás lesz. Ennek módja igen egyszerű: császkáljunk fel-alá a vadonban (lehetőleg jó magas helyismeret képzettséggel, mivel így elkerülhetjük a nemkívánatos találkozásokat) egészen addig, míg bele nem csöppenünk két szembenálló banda háborújába. Egy facsoport rejtekéből békésen szemléljük végig a csetepatét, majd a szerencsés túlélők kiirtása után szemrevételezzük a zsákmányt. Tán mondanom se kell, hogy az ily aljas módon szerzett lőfegyverekért igen szép summákat akaszthatunk le a legközelebbi vegyesboltban.

AZ ÖLDÖKLÉS MŰVÉSZETE

Alapvetően kétféle harcmodor közül választhatunk: vagy a közelharcban, vagy pedig a lőfegyveres harcban érdemes karakterünket a lehető legmagasabb szintre fejleszteni. Az előbbi legfőbb erőssége, hogy a pusztakezes (vigyázat: NEM fegyveres) harcot magas szinten elsajátítva különféle speciális támadásokat kapunk. Ezek legtöbbje szinthez és tulajdonságokhoz van kötve, viszont komoly bónuszokat adnak a sebzésre illetve a kritikus találatokra. Ez utóbbiakat egyébként egy külön táblázat alapján számolja a program: egy "mezei" kritikus találattól az ellen csak hanyattesik, kiejti a kezében tartott fegyvert vagy a fegyver sebzésének dupláját veszti el. Ha viszont szemre támadunk egy speciális rúgással, akkor jó eséllyel megvakul illetve szörnyethal a delikvens. Az effele pofozkodások legfőbb hátulütője, hogy a keményebb ellenfeleket azért nem mindig lehet egy jól irányzott maflással lerendezni. Nem ritkaság, hogy az ellenfél egy balul sikerült támadás után nyájas mosollyal előhúzza hatcsövű gépágyúját s közvetlen közelről, 95%-os valószínűséggel belénk ereszt ötven robbanógolyót. Amit viszont egészen biztos, hogy nem lehet túlélni...

Ezen okból kifolyólag én a különféle lőfegyvereket részesítem előnyben, különös tekintettel a már emlegetett gépágyúra és a különféle géppisztolyokra. Hosszú sorozatokat egyébként csak a legerősebb ellenfelekre érdemes pazarolni, mivel a jobb fegyverekhez szinte lehetetlen lőszert találni. Jóval takarékosabb megoldás, ha az adott fegyverre vonatkozó képzettségünket felfejlesztjük úgy 130-160%-ra, s fej illetve szemlövésekkel kezdünk el operálni. 2-3 mezőnél nagyobb távolságra ugyan reményünk sincs a találatra, viszont végszükség esetén még így is áttérhetünk a sorozatokra. A játék vége felé egyébként harc közben érdemes igen gyakran mentegetni, mivel ekkor már az ellenfelek is igen undorító fegyverekkel durrogtatnak.

A fegyvereken túl még két dolog van, ami lényegesen befolyásolhatja a harcot: a lőszer illetve a harci drogok. Az előbbinek két leggyakoribb változata a robbanó,- illetve páncéltörő lőszer. Az utóbbi felezi az ellenfél páncélját, de feleakkorát is sebez. Ez elvileg még nem is lenne rossz, viszont a játék során teljesen használhatatlannak bizonyult – ha csak tehetjük, használjunk robbanógolyókat. A drogok drasztikusan növelik harci statisztikáinkat (pl. a sebzést illetve az akciópontokat), viszont már néhány alkalom után rájuk lehet szokni. Sajna a narkománia hosszú távon nem kifizetődő, mivel az éltető löket elmaradásával tulajdonságaink mélyrepülésbe kezdenek. Néhány hetes elvonókúrával ugyan segíthetünk az ügyön, de elég idegölő dolog egyes és kettes tulajdonságokkal kalandozni.



A túlélőkészlet már majdnem teljes, talán csak egy svájci bugylibicska hiányzik





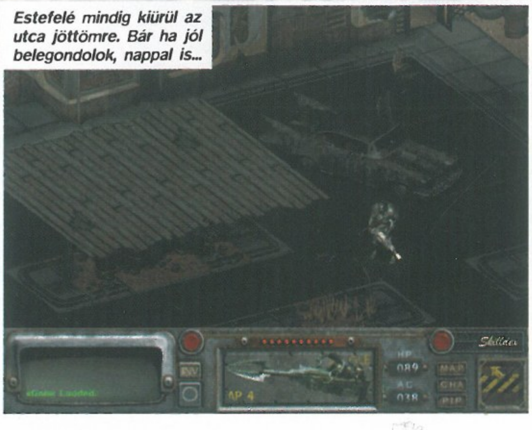
Ez a hölgy (?!) vagy két szemmel kacsintgat rám, vagy kissé unalmas társaság vagyok

ROVARIRTÁS

Még mielőtt bővebben kifejteném a fenti címet, előrebocsájtom: a Fallout2 egy nagyon élvezetes és szórakoztató darab. Eredetinek ugyan a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető, mai szemmel nézve pedig a külcsín sem nevezhető csodálatosnak – ennek ellenére én remekül elszórakoztam vele. De! Az elmúlt néhány hónapban hozzászoktam, hogy egy átlagos játék kifogástalan működtetéséhez patchek, update-ek, vadonatúj driverek és FAQ-k hordáival kell megküzdenem. Sokszor olyan érzésem támadt, mintha némelyik játékot az Internet-szolgáltatók szponzorálták volna a nagyobb forgalom reményében. Rendben, ez van. Amit viszont a Fallout2 programozói műveltek, az minden határon túlmegy. Először is a játék a Win98-cal megvert gépek túlnyomó többségén egyáltalán nem fut, a maradékon pedig a lehető legváltozatosabb bugokkal borzolja a játékos idegeit. Sprite-hibák, eltűnő tárgyak, fantomkocsik, kifagyások és egyéb programhibák hordái gondoskodtak az egyszeri felhasználó szókincsének bővüléséről. Végül, csekély másfél hét után egy szívfacsaró vallomás kíséretében megjelent az emlegetett hibák nagy részét (ismétlem: nagy részét) kijavító 2 megás patch az interneten. Ezzel már lehetett valamit kezdeni, de néha még így is igen fura dolgok történtek. Egyszer az alattam száguldó kocsi tűnt el minden előzetes figyelmeztetés nélkül, máskor pedig az addig száz százalékig lojális kísérőm közölte a +1400-as karmával büszkélkedő megahősömmel, hogy efféle gazemberekkel ő nem közösködik. Ejnye!

Hát akkor ennyit a Fallout második részéről. Tulajdonképpen fantasztikusan jó lenne a játék, ha a készítők jóval több új ötlettel rukkolnának elő, a grafikát egy kicsit kicsinosítják s nem utolsó sorban korrektül letesztelik művüket. Sajna ez nem igazán történt meg, így a program aligha állja majd a versenyt az olyan nevekkel, mint a Revenant vagy a Baldurs Gate. Átmeneti megoldásnak mindenesetre tökéletesen megfelel.

T.J.



Estefelé mindig kiürül az utca jöttömre. Bár ha jól belegondolok, nappal is...

Fallout 2

FEJLESZTŐ: Black Isle
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.interplay.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P120, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Nem rossz, nem rossz, de azért én jóval többet vártam volna folytatásnak

végítélet

82%

Az elftűnt nagybácsi nyomában



"Hohó, hát ez valami Diabloid-játék!" – e boldog felkiáltással üdvözöltem a Magic and Mayhemet, mikor az első screenshot a kezembe akadt. Később aztán volt alkalmam kissé közelebbről is megismerkednem a program demojával és rá kellett döbbennem, hogy fenti kijelentésem nem igazán fedi a valóságot. A perspektíva és a szereplők mondjuk még stimmelnek, elvégre itt is a jól ismert izometrikus-nézetben gyilkolássza egymást egy nagy halom tündérmesébe illő randaság (jó, az Unikornisok annyira nem is randák...). A műfaj viszont már nem igazán stimmel: a Diablo egy vérbeli akciójáték volt erős szerepjáték-beütéssel, míg a Magic and Mayhemet inkább a megszállott stratégák fogják majd mohóságtól fénylő tekintettel méregetni.

Maga a háttértörténet – a legtöbb hasonszőrű játéktól eltérően – a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető nagyívűnek. Adott egy fiatal varázsló, aki épp most végzett tanulmányaival s ez okból meglátogatja hóbortos nagybácsikáját. A bonyodalmak ott kezdődnek, mikor a rokonnak csak a hűlt helyét találja, mivel az öreg (aki szintén jártos a mágia művészetében) egy távoli útra indult. A folytatás gondolom sejthető: ifjú hősünk nem tud ellenállni a laboratóriumban lelt különös gépezet csábításának, s követi bácsikáját a távoli útra. Az már az intro utolsó képkockájiból is sejthető, hogy ez nem bizonyult annyira nyerő ötletnek...

ELŐRE A KÉK TÚRÁN...

Viharos földetérésünk után igen kellemes helyen találjuk magunkat: egy ismeretlen erdő közepén manóktól, csontvázaktól és rosszindulatú mágusoktól körülvéve. Ez az állapot a későbbiekben sem fog túl sokat javulni: újabb földeken (alias pályákon) kell majd az elveszett nagybácsi nyomát követni, s közben megküzdeni a falkában támadó ellenfelekkel. No nem kell megijedni, a cselekmény nem ragad le a "kinyírom a rohadékokat" szinten, időnként szövetségeket köthetünk, nagyhatalmú ereklyére lelhetünk s folyamatosan bővíthetjük varázslatainkat. A Magic and Mayhem nem szűkölködik tehát kaland-, illetve szerepjáték-elemekben, noha lényegében – mint arra már célozgattam a bevezetőben – egy való-idős stratégiai játék. A különféle idéző-varázslatokkal ugyanis mágikus lények tucatjait idézhetjük meg, s ezek mindegyikének megvan a maga gyengéje/erőssége. Taktikázni tehát már az egyes pályák elején, a varázslatok összeállításánál sem árt – például a mocsaras, szigetek és gázlók szabdalta vidékeken bóklászva érdemes minél több repülő lénnyel "felszerelkezni". Hogy melyik tartomány felé vesszük az irányt, azt az aktuális birodalom térképén választhatjuk ki. Először a kelta mitológia tündérektől és elfektől hemzsegő világán kell végigverekedni magunkat, eztán következik a görög, majd a középkori birodalom. Minden tartományhoz egy fő küldetés tartozik, ennek végrehajtása után jelenik meg a továbbjutást jelentő teleport. Természetesen érdemes a mellékes, ha úgy tetszik "szorgalmi" feladatokat is elvégezni, mivel ezt a program plusz pontokkal honorálja.


Hm, most látom, hogy nem is Kék Túra lesz ebből, hanem Sárga


Ez tipikus: engem a szomszéd képernyőn szanaszét vernek, miközben a varázsló szövetségesem a kunyhójában kuksol

VARÁZSLATOK, KOMPONENSEK ÉS EREKLYÉK

Kezdjük mondjuk az előbbiekkel, mivel ezek igen szoros kapcsolatban állnak egymással. Azt, hogy egy ütközetben milyen varázslatokkal veszünk részt, az utazótáskánkban (Portmanteau) kotorászva határozhatjuk meg. Sajnos döntésünk az ütközet egészére szól, így nem árt alaposan megfontolni, hogy mit is választunk. Varázslataink számának talizmánjaink véges mivolta szab határt – minden talizmánba egy komponenst pakolhatunk, ami az előbbiek kombinációjától függően lehetővé teszi egy varázslat használatát. Na jó, ennek a témának mégegyszer nekiugrok: egy magyallevéllel példának okáért megidézhetünk egy zombit, egy faunt, vagy egy elfet attól függően, hogy a káosz, a semlegesség, vagy a törvény talizmánjába "pakoltuk". Értelemszerűen minél több (illetve többféle) talizmánnal és komponenssel bírunk, annál több varázslatot vethetünk be egy-egy csata folyamán. Új komponenseket játék közben találhatunk, míg talizmánokat a küldetések teljesítéséért járó tapasztalati pontokból vásárolhatunk. Tapasztalati pontjainkból a már emlegetett talizmánokon kívül a tulajdonságainkat is növelhetjük, úgymint az életerőt, a maximális manát illetve az egyszerre irányításunk alá vonható lények számát (Control limit).

Ami az egyes varázslatokat illeti, ezek teljes felsorolásától inkább eltekintenék, mivel a Magic and Mayhem-különszám gondolata zord fogadtatásra lelt. A legtöbb varázslat egy bizonyos lény megidézésére szolgál, ami egészen haláláig (illetve a csata végéig) a szolgálatunkban marad. Hősünk egy időben legfeljebb Control limit tulajdonságával megegyező számú lényt tart irányítása alatt – ezt a határt elérve legfeljebb a gyengébb kreatúrák ritkításával növelhetjük seregünk erejét. Természetesen a jól bevált klasszikusok, úgymint villám, tűzlabda, gyógyítás és társaik ebből a játékból sem hiányozhatnak. Az efféle támadó-, illetve védővarázslatok magukban nem érnek túl sokat, ám a megfelelő időben használva könnyen eldönthetik egy-egy véresebb kézitusa sorsát. Legtöbbjüket sajna csak akkor használhatjuk, ha a célpont épp lővonalban és a hatótávolságon belül áll, tehát nem árt a lexikonban alaposan áttanulmányozni az egyes varázsigéket. Apropó, lexikon! Ezt a vaskos könyvecskét szintén csak bolyongásaink szünetében lapozgathajuk, s az egyes lényektől kezdve a varázslatokon át a bejárt tartományokig mindenről olvashatunk egy keveset. Sőt, nem is olyan keveset – kár, hogy sokan az ef-

féle remek "szószedetekkel" szemben a 378 oldalas kézikönyveket erőltetik. Varázsolni természetesen nem lehet korlátlan mennyiségben – a legapróbb bűvige is manába kerül. Manát szerezhetünk a pályán szétszórt manaszellemek elfogyasztásával is, de jóval hatékonyabb módszer a manaforrások elfoglalása. Ez elég egyszerűen zajlik: az energiától vibráló kőtömb felé szépen odaáll egy lényünk, s amíg az ott tartózkodik, folyamatosan



kapjuk az éltető manát. A gond csak az, hogy az ellenséges varázsló(k) is tisztában vannak vele, hogy azé a győzelem, aki a lehető legtöbb manaforrást a lehető legrövidebb időn belül az irányítása alá vonja. Ideig óráig ugyan ki lehet húzni hátrányos helyzetből is, de előbb-utóbb győz a túlerő...

Az ereklyék hál'Istennek nem ennyire macerás darabok: a vadonban lelhetünk rájuk s legtöbbjüket csak néhány alkalommal használhatjuk. Pozitív vonásuk viszont, hogy állandóan velünk vannak, s nem kell őket a varázslatokhoz hasonlóan állandóan pakolászni. Az ereklyéken kívül rengeteg kommersz tárggyal is találkozhatunk utunk során, úgymint élelemmel és manaszellemmel. Az élelem jótékony hatása varázslónk egészségi állapotára gondolom egyértelmű – érdemes kihasználni, hogy a lényeink által felvett kaja rögtön a varázslóhoz kerül.

NÉHÁNY APRÓSÁG

Gondolom minden, a valóidős stratégiai játékokhoz egy kicsit is konyító olvasó számára világos, hogy a győzelem kulcsa a nyersanyag-források (jelen esetben manakutak) birtokba vétele. Sajna a legtöbb ilyen hely az ellenfél irányítása alatt áll s folyamatosan termeli is neki az éltető manát – tehát ha bő öt perc alatt egyet sem tudunk elfoglalni, bátran nyúlhatunk is a Load Game irányába. Ha viszont már gondoskodtunk a mana utánpótlásról, a győzelem csak idő kérdése, mivel a gép állandóan felaprózza csapatait és sokszor a manakútjait is őrizetlenül hagyja. Nem is kell mást tenni, mint a lehető legnagyobb sereget összeszedve egyetlen huszáros rohammal kivégezni az ellent. Ennek a sajátos logikának köszönhetően a pályák eleje iszonyatosan nehéz, míg a végjáték merő formalitás – azért erre illett volna figyelniük a programozóknak.

A későbbi pályákon nem csak ellenséges, hanem szövetséges varázslókkal is összeakadhatunk. "Minden koalíció magában hordja a csalást" – ezt egy Scharnhorst nevű úriember fejtette ki egy kissé komolyabb témakörben, de a kijelentés a Magic and Mayhemre is tökéletesen áll. A szövetségesek ugyanis – ha egyáltalán eléképzelhető ilyesmi – még ellenfeleinknél is idegesítőbben játszanak. Elfoglalják a legkönnyebben megszerezhető manakutakat, majd a létező leghasználhatatlanabb lények élén egyik öngyilkos rohamot vezetik a másik után. Ha pedig meghalnak, kezdhetjük újra a pályát, tehát több a bosszúság velük, mint a haszon. Remek trükk viszont, ha az ütközet elején a nyomukba szegődünk, mivel ők mindig odatalálnak a manakutakhoz. Mikor pedig már megritkították az ellent, egy gyors manőverrel bevetődhetünk a manakút közepébe. Hehe. Persze az efféle csalárd manőverek sem veszik el deli bajtársunk kedvét a kamikaze-akcióktól, úgyhogy gyorsan rendeljünk mellé kíséretként néhány erősebb lényt. E módon ideig-óráig életben lehet tartani butuska szövetségeseinket, de előbb-utóbb azért mindig megtalálják a pusztulásba vezető utat.



...és még mondják, hogy a csalánba nem üt a ménkű!



TJ hős Batman-családja Manócskát fegyelmezi. Mazsola nyilván a híd alá vonult délutáni dagonyájára



Egy CACIB-on mondjuk nem sok babér teremne ennek a blökinek, de éjfél körüli sétákhoz ideális

VÉGÍTÉLET

A Magic and Mayhem már csak témaválasztása miatt is belopta magát a szívembe. Ezen felül persze számos erénnyel büszkélkedhet: a zene például egész egyszerűen fenomenális. Igaz, hogy az egyes trackek igen sűrűn ismétlődnek áll, viszont ezek egyszerűen csodálatosak. Mind a kelta, mind a görög, mind pedig a középkori téma remekül illik az adott világ hangulatához – emelem kalapom a szerzők előtt. A design – s ez alatt éppúgy értem az egyes lények grafikáját, mint a menük díszítését – szintén nagyon eltalált, bár igazán 800x600-as felbontás mellett tündököl. Gyorsan hozzá is tenném: ehhez nem kell PII-300-as, bár az még így is elgondolkodtató, hogy egy teljesen izometrikus stratégiai játék esetében P200 és 64 Mb Ram az ajánlott konfiguráció...

Persze akad azért néhány árnyékosabb oldala is a játéknak: példának okáért az egyes lények animációja távol áll a tökéletesetől. A népesebb seregek állandóan egymásba akadnak s helyenként az útvonalválasztásuk is elég fura, az A.I. pedig... hát igencsak távol áll a verhetetlentől. A játék persze így sem nevezhető könnyűnek, de ez leginkább annak köszönhető, hogy a kezdetekkor a manaforrások nagy része eleve az ellenfél kezén van. Mindennek tetejébe a gépi játékosok helyenként kifejezetten öngyikos taktikát követnek: belefutnak a szörnyhordáim kellős közepébe és onnan lövöldözik támadó varázslataikat. Aki igazi kihívásra és agymunkára vágyik, az feltétlenül próbálja ki a multiplayer-játékot, ez ugyanis egész egyszerűen tökéletes. Rengeteg térkép, állítható gépi ellenfelek, handicap-lehetőség – hogy csak néhányat említsek a rengeteg opció közül.



Egy kezdő varázsló retikülje sokszor különösebb dolgokat rejt, mint egy átlagos nőé

Egy biztos: aki egy kicsit is kedveli a valóidős startégiai/taktikai játékokat, az a Magic and Mayhemben sem fog csalódni. Én mondjuk nem bántam volna, ha a kaland-szálat egy kicsit jobban kibontják a készítők – de ennek ellenére is igen kellemes perceket (órákat, napokat) töltöttem el a program előtt. Szóval kellemes darab, de én azért még mindig nagyon várom a Diablo második részét...

T.J.

Magic and Mayhem

FEJLESZTŐ: Mythos Games
KIADÓ: Virgin Interactive
WEBSITE: www.vie.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: Modem, LAN, Internet (4 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Egy *majdnem* klasszikus darab

végítélet

86%

Elmés és beteg elmebeteg

SANI

Hirtelenjében nem is tudom, hogy melyik játékhoz hasonlíthatnám a Sanitariumot, pedig az ember azt hinné, hogy a kalandjátékok műfajában már nem lehet újat alkotni... Mondjuk a múlt hónapban megjelent Grim Fandango is jelezte, hogy a macho magándetektívek és régészprofesszorok hányattatásai nem merítik ki maradéktalanul a képzelet mélységeit, ám javasolt korhatárt jelezte, kezdetben nem vettem túl komolyan. Elvégre ahhoz képest, hogy a Született Gyilkosokat több mint száz helyen vágták meg, s a jobb amerikai videotékákban már a valóban embertelenül brutális és pornográf Titanicot is megcenzúrázzák, egy "Teen" besorolástúl nem fogok hanyatt esni. Ehhez képest igencsak meghökkentem a Sanitariumon, ugyanis a program valósággal hemzseg a horror-elemektől. Igaz, hogy nem botlunk minden sarkon megrágott emberi tüdőkbe és hentesbárddal felaprított kislányokba – az alkotók jóval árnyaltabb eszközökkel keltenek feszültséget és borzongást. A történet kezdetekor például nem tudjuk hogy kik vagyunk, nem tudjuk hogy hol vagyunk, még az arcunkat is kötés fedi. A Sanitarium cselekménye lényegében egy őrült elme lázálmairól szól, s arról, hogy az emléktöredékek és képzelgések miként állnak össze egyetlen nyomasztó egésszé. Kalandjaink helyenként egészen szürreális és abszurd fordulatokat vesznek: főhősünk hol saját, hol rég halott húgának, hol egy inka hős, hol pedig gyerekkorának kedvenc négykarú képre-



Az alant látható jelenet oly véres, brutális, és embertelen, hogy vizsla szemetek elől ki is takarom egy jó hosszú képaláírással... (Higgyétek el: tényleg véres, brutális és embertelen)

a Sanitarium még így is alaposan meglepett. Először is: ilyen eredeti, érdekes és lebilincslő történettel még könyv-formájában sem sűrűn találkozni. Nyugodtan állíthatom, hogy a Sanitarium sztorija valahol a sikerültebb Stephen King-művek szintjén mozog, ami az említett úriember népszerűségét ismerve azért elárul egy s mást.



Most éppen azték istenség vagyok. Hm, talán mégis jobb lenne a tér mélységeit választani, mint a szellemét...

Mi több, az ASC Games játéka nem csak rendkívül eredeti, hanem rendkívül szép is. Azt már most előre bocsájtom, hogy az alkotók szakítottak az egyre inkább sablonná váló "fotórealisztikus" first-person nézettel, s visszatértek a Monkey Island-sorozat rajzfilmszerű látványvilágához. (Hál'Istennek...) Engem már a Tex Murphyben is rendkívül zavart, hogy többségében másodrangú színészek végeláthatatlan monológjaival kellett percről percre megküzdenem, az igen brutális gépigényről nem is szólva. A Sanitarium viszont nem akar filmnek látszani, nem igényel DVD-t és nem is követel magának PII-t. "Csak" egy lebilincselően hangulatos PC-s kalandjáték, igen erőteljes horror-beütéssel.

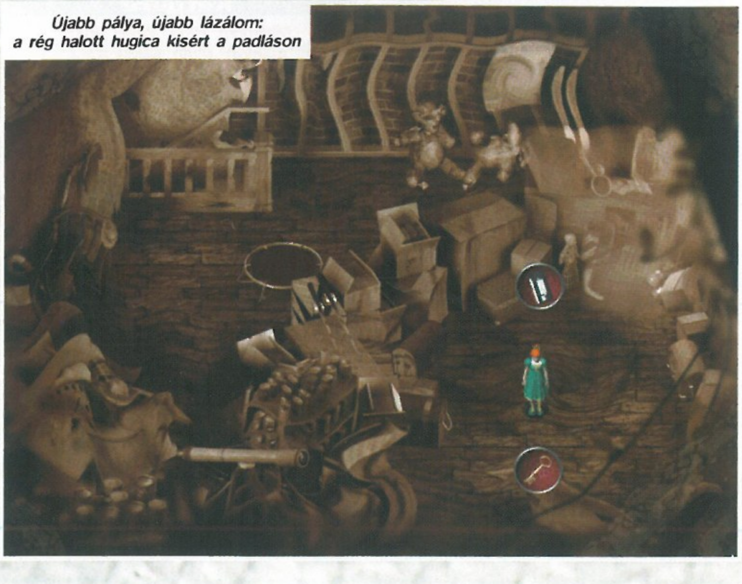
ÁLOM VAGY VALÓSÁG?

A játék tobozán díszelgő 13+ feliratot, mely a

génykhősének bőrébe bújva küzd meg képzeletével. S szép lassan fény derül egy sötét és halálos titokra is, ami végső soron az őrületbe taszította hősünket. Ha egyáltalán őrületről van szó...

Minként az eddig leírtakból is sejthető, a játék cselekménye még csak véletlenül sem alkot egységes egészt. A történet külön fejezetekre tagolódik, melyek mind hangulatukban, mind pedig a megoldandó feladatok jellegében teljesen különböznek egymástól. A játék kezdetekor egy őrültektől hemzsegő toronyban (alias elmegyógyintézet) találjuk magunkat – ezen a ponton még nem is szakad el a játék a valóságtól. A következő fejezet egy poros kisvárosban játszódik egy nagy csapat torz gyerek és egy űrből érkezett lény között – a megátalkodott Stephen King-rajongók bizonyára rá-ismernek majd kedvencük keze nyomára. A harmadik fejezetben kis túlzással ismét a hétköznapi világba kerülünk, eztán viszont ismét egy bizarr kalandba keveredünk, ezúttal egykori kishúgunk képében. S így tovább, egészen a meghökkentő végkifejletig. A játék során nem csak egy történetet ismerünk meg, hanem szembesülünk egy ember félelmeivel, vágyaival és emlékeivel is. Számtalan apró részlet csak a későbbiekben kerül a helyére, míg más rejtett utalásokra tán soha nem derül fény. Helyenként pedig még az is kérdésessé válik, hogy a "játék" besorolás egyáltalán illik-e a Sanitariumra...

Az mindenesetre biztos, hogy a játék nem csak érdekes, hanem igen terjedelmes is. A 3 CD első pillantásra ijesztőnek tűnhet, ám ezeket elsősorban a terjedelmes video-betétek töltik meg. A Sanitariumban ugyan számtalan helyszínen fogunk majd megfordulni, ám a különféle feladványok – szerény véleményem szerint – nem sikerültek különösebben nehézre. Néhány helyen ugyan elég rendesen el lehet akadni, ám a Sanitarium végigjátszásához aligha szükséges pár napnál több. Hogy ez mennyire válik a játék előnyére – ki-ki döntse el maga. A teljes végigjátszást az előbb említett okok miatt nem is erőltetem, inkább a nehezebb rejtvényekhez igyekszek némi segítséget nyújtani.

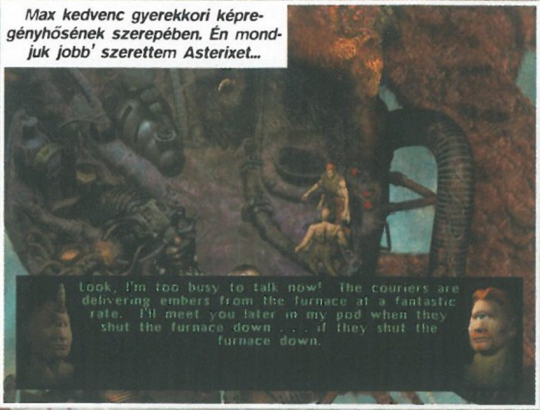


Újabb pálya, újabb lázálom: a rég halott hugica kísért a padláson

***

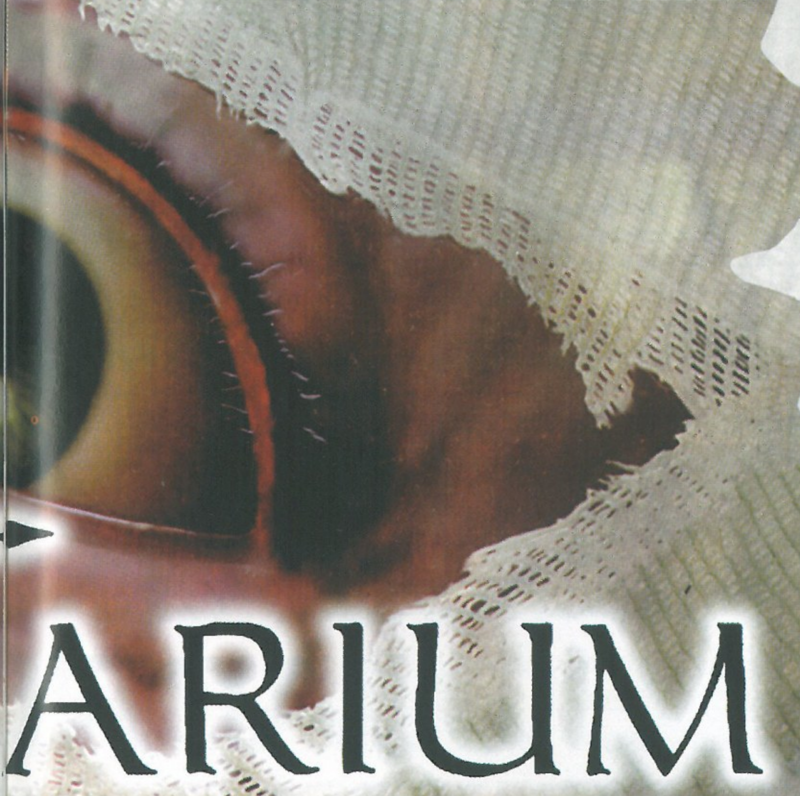
Az elveszett gyermekek faluja (The Innocent Abandoned): Ezen a pályán már megtapasztalhatjuk a Sanitarium egyes számú aranyszabályát: minenkivel mindenről beszélgessünk. Először a beszakadt hídon való átjutással gyűlt meg a bajom – kissé debil módon ugyanis a vegyesbolt előtt lelovagolt malachintával juthatunk át a túlpartra. Hmm. Némi duhajkodás után (fogócska, varjúvadászat, sírrablás...) szembekerülhetünk a rettegett Mamával, aki egy felmosórongy, egy Hutt és néhány tonna zöldség szentségtelen frigyének a gyermeke lehet – egyszóval nem épp szívderítő látvány. Az ő megrendszabályozása már kissé összetettebb feladat: először is szedjük ki a traktorból a kábelt, majd a városháza előtti romhalmazból machináljunk elő egy fémkábelt a csavarkulcs segítségével. Most, hogy kábelből ily komoly készletekre tettünk szert, nézzük meg a tóparti kocsironcsot, s vidám népi játékot űzve szippantsuk le a benzint a kannába. Most már csak a horgászó kölyök pecabotját kellene megszereznünk – na ez volt az első pont a játékban, ahol sikerült komolyan elakadnom. Aztán bő félórányi fel-alá rohangálás után sikerült felfedeznem, hogy a templom melletti kövek közül fel lehet venni az egyiket (ez azért rendkívül sunyi húzás), s ezzel megdobhatjuk a harangot. Az eredmény gondolom sejthető: pecás kölök misére be, Max pecabotért le. A pecabottal horgászuk ki a felső hídról az acélkeresztet (jó masszív darab...) – s ezzel minden össze is állt a Mama hidegre (pontosabban melegre) tételéhez. A keresztet szúrjuk bele a meteorba, a generátort töltsük fel a benzines-

Max kedvenc gyerekkori képregényhősének szerepében. Én mondjuk jobb' szerettem Asterixet...



Az utolsó előtti felvonás: tudatalattink éppen Dorothyként kutat az eltűnt Bádogember (illetve angyal) után





ARIUM

kannával, a fémkábellel pedig... na ezt már mindenki találja ki maga.

Elmegyógyintézet (Courtyard and Chapel): Itt aztán igen tanulságos arcokkal futhatunk össze, bár túl sok tennivalónk nincs. Látogassuk meg dr. Morgant és rakjuk fel a "Belladonna in a Flat" című lemezt, majd az alul megüresedő padról vegyük fel a kelyhet. A prédikátor ennek annyira megörül, hogy egy seprű nevezetű nagyhatalmú ereklyét bíz hősünkre, ami kiválóan alkalmas a kapcsolószekrény felnyitására. Hát igen, a hirtelen arcunkba ugró logikai feladvány sokkoló élmény – célunk, hogy balról a harmadik oszlop megteljen vízzel, ami működésbe hozza a nagy szökőkutat. A látszat ellenére annyira azért nem bonyolult a feladat (CoVboyhoz hasonló Tetris-fanatikusok előnyben)...

Cirkusz (Circus of Fools): Újabb "beszélgetős" pálya, úgyhogy mindenki készítsen némi ropogtatnivalót a monitor mellé. Miután ördögi mesterkedéseink hatására kirobban a szerelem a tűznyelőnő és az erőművész között, látogassuk meg a tetováló-szalont – immáron megszerezhetjük a tűt. A kisértetkastélyba történő bejutás az egyetlen komolyabb kihívás ezen a pályán: a tekebábuért cserébe egy labdát kapunk a zsonglőrtől, na ezt kell majd a palánkra pingált bohócfej orrnyílásába hajítani. Ja, és ne feledjük megolajozni a körhinta mellett látható kart, enélkül elég macerás lesz a továbbjutás. A kutyaember ketrecét természetesen a tű nyitja, aki ezután ás egy jó mély gödröt a pálya jobb felső sarkában s holmi csontok után veti magát. A kissé baljóslatú animáció ellenére mi azért csak kövessük a példáját...

Mamából zöldborsópuding lett, Maxből pedig gyakorló elmebeteg



A kaptár (The Hive): Elég hosszú (és idegesítő) helyszín, példának okáért Gravin műhelyének a falán csak sokadik próbálkozásra szúrtam ki a csípőfogót. A kemence leállításához először is verjük szét a csövet a kalapács hathatós segítségével, majd ügyködjünk egy keveset a fújtatóval. Ezután már csak az irányítópultnál ránk váró logikai feladványt kell megoldani (ki kell gyújtani a bal oldalt sorakozó lámpákat), hogy lezáruljon a kemence. A Chik-Tok nevezetű bogár mindenesetre még eme "hőstettünk" után sem akar előléptetni minket, így a kemence mellett elégett rovar végtagját tegyük a szkennere alá. Lám-lám, immáron harcossá avanzsáltunk elő... A királynő kamrájában egy vidám órán át találgattam, hogy most hogyan tovább, míg rá nem jöttem, hogy a hanggenerátort a sarokban található... mondjuk úgy, hogy "rovarülepen" használva megnyílik a továbbjutás igen gusztustalan útja. Kis cselesek... Innentől kezdve már elég egyszerű lesz a dolgunk, bár a küklopsz-gyerekek énekének utánzása a konzol előtt idegesítő feladat (a lárvák lenyomásának sorrendje az óramutató járása szerint: 5, 2, 2, 4, 1, 3). A nőstény küklopsz/bogár mellett talált alkatrészt egyébként egyszerűen dobjuk át Gravinnak. Nagyjából ennyi.

A végső játék az életünkért, miközben dr. Morgan fekete trutyiként figyel az oszlopok közül



Siralomház és temető (Morgue and Cemetary): Dr. Morgan súlyos szobrával egy ideig semmit sem tudtam kezdeni, míg csak véletlenül rá nem kattintottam vele a ledőlt könyvespolc mögötti falszakaszra. E műveletet háromszor elismételve egy U-alakú csőrész boldog tulajdonosai lehetünk, amivel a kijárat mellett meglapuló két csövet köthetjük össze (ehhez persze szükség lesz szerszámokra is). A hetes számú hulla elfüstölésével egy kupac hamut nyerhetünk, ami történetesen kiválóan alkalmas az urna feltöltésére. Ja, és az üvegszemet se hagyjuk a tepsiben! A hűtőket vizsgáljuk meg belülről is, s a kaparásnyomokat tekintsük meg az üvegszemen keresztül is (mondjuk mindezek előtt nem árt a gyufával némi fényt csiholni). A temetőben futottam még néhány kört, míg fel nem fedeztem a jobboldalt pislogó fát. Nos, vele érdemes a tovbbjutást illetően egyezkedni.

Az elveszett falu (The Lost Village): Nem egy nehéz pálya, bár néhány buktató itt is akad. Az például, hogy a Quetzalcoatlhoz vezető lépcsőn a jobb oldali szobrot bele lehet dönteni a lávába, korántsem egyértelmű... Különösen fontos, hogy mindenkivel beszélgessünk el (a szellemharcosokkal is), s hogy jó alaposan szétnézzünk a helyszínen. A szél templomában a gongokat a nagyobbaktól a kisebbekig haladva szólaltassuk meg, a víz templomának oldalán díszelgő jeleket pedig a következő sorrendben nyomjuk le (balról jobbra): 5, 3, 1, 2, 6, 4. A jaguár templomába vezető út már jóval véresebb (szó szerint): az öreg sámán halála után fogjuk fel a vérét a házak előtt talált cserépedénybe, s vegyük fel a házában található szívet (e két tárgy nyitja a jaguár-templom ajtaját). Az, hogy a templomban a lépcsők mellett található jelek sorrendje szerint kell a forgótárcsákat beállítani, gondolom mindenki számára egyértelmű. Nem szóltam még a harcossá válás második próbájáról, mely ugyancsak kellemetlen helyzetbe hozhatja a jegyzetelés nélkül játszók népes táborát. Tehát a falu harcosai rangsor szerint: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl.

Vesszőfutás (The Gauntlet): Itt már csak arra figyeljünk, hogy az erőt igénylő feladatokon küklopszként, a tövises részeken azték istenként, míg a szűk átjárókon kislányként jussunk túl. A többi – rutinmunka.

Na, ezek után már aligha fog gondot jelenteni a Sanitarium kivégzése. Túl sok mondanivalóm nem is maradt a cikk végére: a játék ugyebár hangulatos, ötletes és még külcsínre is tetszetős. Aki nem retten meg a horrorisztikus elemektől s a helyenként elvont cselekménytől, az igen kellemes órákat tölthet el előtte. A program egyetlen hibája, hogy egy rutinosabb játékos néhány délután alatt kivégezheti, ami egy 3 CD-s kalandjáték esetében azért elég komoly bibi. Ettől az apróságtól eltekintve azonban szinte tökéletes a program – ajánlom minden kalandjáték-rajongó figyelmébe.

T.J.

Sanitarium

FEJLESZTŐ: DreamForge
KIADÓ: ASC Games
WEBSITE: www.ascgames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

"Ha kicsit hosszabb volna, az örömódám is tovább tartott volna..."

végítélet

85%

Akinek nem Winge, ne vegye

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D



Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader: ki ne ismerné ezeket a neveket? A Star Wars misztikus világa – ez már többször bebizonyosodott – kifogyhatatlan forrása a különböző történeteknek. Miközben a világ összes filmrajongója türelmetlenül várja, hogy végre megismerhesse a Csillagok Háborúja első fejezetét a mozikban, addig otthon, a számítógépünk segítségével most a Halálcsillag megsemmisülése utáni időszakba látogathatunk.

Kronológiailag tehát A Star Wars: New Hope és az Empire Strikes Back között járunk. A Halálcsillag elleni sikeres hadművelet után nem sokáig ünnepelhetett Luke Skywalker és társa, Wedge Antilles: a Birodalom hamar összeszedte magát, és egy nagy erejű ellentámadásba kezdett – végleg ki akarják söpörni a Lázadókat a galaxisból. Válaszlépésként Luke és Wedge megalakították a Rogue Squadront; egy különítményt, melybe a Lázadók húsz harcokban megedződött, legkiválóbb pilótáját gyűjtötték egybe. A sokoldalú Rogue Squadron bárhol bevethető: a legnehezebb és a legveszélyesebb küldetések mindig rájuk várnak.



A Birodalom szondákkal védekezik az ittasan repülő Lázadók ellen...

EGY KARRIER KEZDETE

A Rogue Squadron 3D-ben tehát magának, Luke Skywalkernek a szerepét kapjuk meg. A repülőkülönítményt vezetve a galaxis számos pontján kell visszavernünk a birodalmiakat: klasszikus légi csatákat kell vívnunk a Tie Fighterekkel és a Tie Bomberekkel, továbbá töméntelen mennyiségű földi célpontot kell megsemmisítenünk. A játékmenet hasonló a Shadows of the Empire-hoz, azzal a lényeges különbséggel, hogy itt most csakis pilótaként kell helytállnunk. (Sokak szerint fölöslegesek voltak a Doom-szerű részek a SOTE-ban.) Hogy tehát a lényegre térjek: küldetéseket kapunk, s ezeket bizonyos számú élettel (kezdetben hárommal) kell átvészelnünk. Ha sikerre visszük a csapatunkat, értékelést kapunk a győzelmünkről, és az állás elmentődik, ha pedig bénáskodunk, kezdhetjük a missziót elölről. (Egyszerre több pilótát is lehet kreálni, tehát a gép több állást is meg tud jegyezni.) A teljesítményünk fejében bronz, ezüst, vagy arany érmet nyerhetünk, s ha mindegyik küldetésen érmesek vagyunk, előrébb léphetünk a ranglétrán, s ezáltal bónuszokhoz juthatunk. Az értékelésnél többféle teljesítendő kvótát határoz meg a gép, s ezek alapján osztja ki a díjakat. A következőket veszi figyelembe: az igénybe vett idő, a megsemmisített ellenfelek száma, a lövéseink pontossága, a megmentett értékek/életek száma, és az összegyűjtött bónuszok. A jobb értékelés reményében a korábban már sikeresen végrehajtott missziók is újra játszhatók. Az újrajátszás azért is érdekes lehet, mert a későbbi küldetéseken bővül a választható repülők száma, s egy-egy új géppel megpróbálkozhatunk a korábbi küldetésekkel is. Amikor a hangárba kerülünk, a kamera mindig arra a gépre áll rá, ami már alapban választható. Hogy ezen kívül mely gépeket lehet még elvinni, azt – korábban – a küldetés ismertetésekor tudhatjuk meg: a kivetített hologramon zöldre váltanak a lehetséges típusok. Az adott feladattól függően X-winggel, A-winggel, Y-winggel, Airspeederrel, vagy V-winggel repülhetünk. A hangárban még ott látható a Millenium Falcon is, de azt természetesen Solo fogja vezetni – bár lehet, hogy létezik olyan cheat, amivel elő lehet hozni. (Az N64 verziónál legalábbis már tudomásunk van ilyesmiről.)



Nemcsak támadó küldetések akadnak: ebben éppen kotlósként őrködünk a völgyben kanyargó karaván felett

A HADITECHNIKA

A küldetéseket a felettesünktől, Rieekan generálistól kapjuk, aki pár mondatba sűrítve minden bevetés előtt (és közben is) közli a teendőket. Nem gond azonban, ha a csata hevében nem figyelünk oda a szavaira: a radarunk egy jól látható ék alakkal mindig mutatja, hol van az aktuálisan felszámolandó gócpont, azaz hol van ránk leginkább szükség. Miután a jelzett ponthoz elérkeztünk, már csak arra kell figyelnünk, hogy a radarunkon piros pontként megjelenő ellenséget minél hamarabb befogjuk. A Tie-bombázók esetében különösen fontos a gyorsaság, hiszen pillanatok alatt megsemmisítik a megvédendő objektumokat.



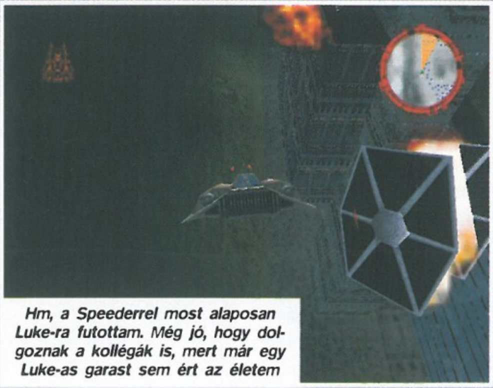
A pajzsgenerátor egy része rendesen megkapta a magáét (bár mondjuk én az előtte álló "pajzstetűre" céloztam...)

Az irányítás csak a legalapvetőbb dolgokra korlátozódik, de ettől függetlenül minden gép tudja azt, amit az eredeti forgatókönyv szerint tudnia kell. Működésbe hozhatjuk például az Y-wing ion-ágyúját, vagy a nagyobb sebesség érdekében összecsukhatjuk az X-wing szárnyait. Mindegyik típushoz két fajta lézer tartozik, kivéve az X-winget, melyhez négy is akad. A lézerek között persze menet közben bármikor válthatunk. Az elsődleges lézeren kívül még különböző rakétákat is lehet használni – például az X-wing esetében a jól ismert protontorpedót. Az effélé rakéták elsősorban a masszívabb célpontokhoz lesznek nélkülözhetetlenek. Az egyetlen gép, ahol nincs másodlagos fegyver, az az Airspeeder: nála a vontatókábel tölti be ezt a funkciót, mely – talán mondani sem kell – a lépegetők elgáncsolásához alkalmazandó. A kábelt csak akkor tudjuk kilőni, amikor az AT-AT lábai közelében repülünk. Az X-wing és az Y-wing esetében még egy pozitív tulajdonság megemlíthető: mivel ezeknél velünk lesz R2 is, öreg barátunk bizonyos fokig képes regenerálni a sérüléseinket. Ha a hajónk ikonja már teljesen átszíneződött vörösre, már ő sem tud segíteni, ez ugyanis annyit jelent, hogy már őt is kilőtték. (A sikoltását mellesleg jól hallani, szóval onnan kezdődnek a gondok.)



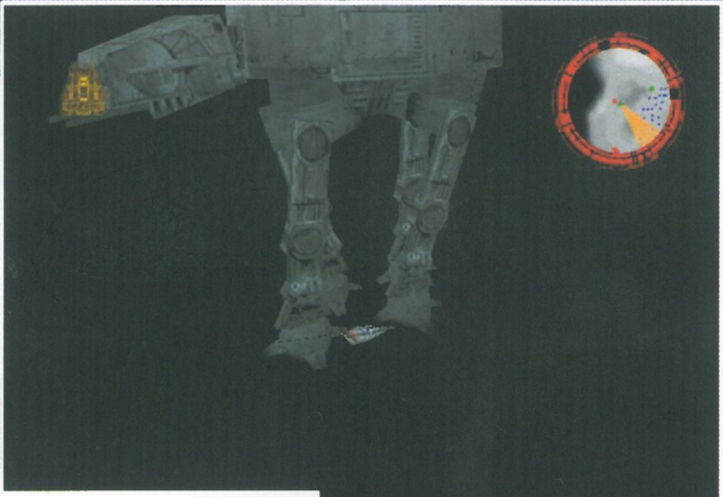
A MISSZIÓK

Az első küldetésünk a Tatooine bolygón, Luke szülőföldjén játszódik. Véleményem szerint itt figyelhetjük meg leginkább a grafika részletességét. Mos Eisley városa rendesen úgy néz ki, mint a filmben – még autók is járnak az utcáin. A városon kívül plusz még rengeteg más ismerős dolgot is észre vehetünk: a sivatagban farmokat fedezhetünk fel, sőt még egy olyan óriás-lánctalpast is, amilyenre C3PO-t és R2-t zsuppolták be. Itt egyébként még alig akad dolgunk: többnyire csak kutasz droidokat kell halomra lőnünk. Másodjára, a dzsungeljeiről híres Barkheshen már jobban meg fogunk izzadni: a védelmünkre bízott konvojt Tie Bomberek bombázzák, a földről pedig a kétlábú AT-ST-k és automata ágyúk eregetik a lézereiket. Ezután egy lezuhant hajót kell megtalálnunk még a birodalmiak előtt, majd Han Solo planétáján, Corellián folytatódik a harc, ahol a megszállt városból kell kimenekíteni egy átállt birodalmi tisztet. Természetesen itt feltűnik a Millenium Falcon is. Mindezek után még egy küldetés van hátra, és be is fejeztük a játék első fejezetét. Persze ez az utolsó kihívás a legnehezebb: a célkövetős rakétákat eregető állások roppant veszélyesek, pillanatok alatt leszedik az összes ránk bízott Y-szárnyút... A további három epizód tizenegy küldetése hasonlóképpen mindig más-más területen játszódik, jeges, lávás bolygó egyaránt megtalálható a repertoárban, illetve még egy lebegő városnál is körülnézünk. A cél azonban mindenütt ugyanaz: szisztematikusan felszámolni a birodalmiak védelmi vonalait. Először az ágyúkat, aztán – ha úgy alakul – a pajzsgenerátort, és így tovább...



Hm, a Speederrel most alaposan Luke-ra futottam. Még jó, hogy dolgoznak a kollégák is, mert már egy Luke-as garast sem ért az életem





A filmbéli tapasztalatok is azt mutatták, hogy ennek a vontatókábeles trükknek alapos pofára esés a vége



Idegen tollakkal ékeskedve egy AT-ST fedélzetén (magyarázat a Cinkelt Lapokban)

SEEK&DESTROY

Igazság szerint kicsit egysíkúnak, és személytelennek találtam a játékot. Nagyon szépen reprodukálták a különböző repülőket és lépegetőket, ez azonban még kevés ahhoz, hogy igazán bele tudjuk magunkat élni a szerepbe. Szerintem speciálisabb feladatok kellettek volna, mert így csak annyiból áll a játék, hogy egyszer emitt, egyszer pedig amott kell irtanunk a birodalmiakat. Hiába vannak a szép és változatos helyszínek, egy idő után mindez unalmassá válik. Ha pedig a küldetések ilyen egyformák, akkor legalább átvezető jelenetekkel színesíthették volna az akciót. Ez azonban nem történt meg: ha be is következik valami váratlan esemény – mint amikor Han Solo jó szokása szerint a legvégső pillanatban érkezik a csata közepén –, a szereplőket sosem látni, csak a hangjukat hallani, ahogy beszélgetnek az éterben. Nem is igazán mondhatók ezek "filmbetéteknek", tulajdonképpen el sem különülnek a játéktól. A menük között fellelhető biográfiák helyett inkább néhány videobetétet forgathattak volna. Szó se róla: ha valaki kizárólag csakis légi csatákra vágyik, és ezt orrvérzésig is szórakoztatónak tartja, az keresve sem talál a Rogue Squadronnál jobb programot. Remekül irányítható, folyamatos kihívást jelentő játék, és ami a lényeg: az egészet átlengi a hamisítatlan Star Wars-os hangulat. Izgalomba jövünk, ahogy jellegzetes hangjukon elsuhannak mellettünk a TIE-vadászok, majd miután becéloztuk őket, elkezd "muzsikálni" a lézerünk, s mindezek után jóleső érzéssel konstatáljuk, ahogy a szárnyaszegett hajó pörögve és füstölögve csapódik a földbe. Ennél már csak az nagyobb öröm, amikor egy lépegetőt sikerül gúzsba kötnünk.



Musicalben kifejezve: "Bye-bye Tie, bye-bye happiness..."

Annak ellenére, hogy a játék igen egyszerű, azért befejezésül mégis adnék egy tanácsot. A tanács mindössze ennyi: alaposan tanulmányozzuk át a billentyűzet-kiosztást, mert minden dologra szükségünk lesz. Az oldalsó fékszárnyakkal például jóval élesebben lehet kanyarodni, ami a fordulékony birodalmi hajók ellen szinte nélkülözhetetlen. Okosan kell használni a féket, és a tolóerőt is: általában távolabbról érdemes célba venni az ellenséget. Végül ha el akarjuk kerülni, hogy befogjon minket egy rakétaállás, lehetőleg minél gyorsabban, és minél alacsonyabban repüljünk. Ha mindezeket megfogadjátok, nem lehet gondotok egyetlen feladattal sem.

V.Z.

Rogue Squadron 3D

FEJLESZTŐ: LucasArts/Factor 5
KIADÓ: LucasArts
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELENÉS: Megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, Glide
Multiplayer: Nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ideig-óráig izgalmas – Star Wars rajongóknak jó ideig, közönséges játékosoknak csak egy óráig

végítélet

78%

Nyugaton a helyzet v



Bírom ezt a Talonsoft/Empire-párost: mostanság, hogy a padlás is tele van már a real time stratégiákkal, és előbb-utóbb a szomszédét is ki kell bérelni, mert még annyi jön, egyetlen fejlesztőnek sem igen jut eszébe, hogy egy ódon stílusú, körökre osztott harci játék fejlesztésébe kezdjen. Már csak azért sem, mert nem találna kiadót egy ilyen eleve halálra ítéltnek tűnő próbálkozásra. Nyilván sem az Empire, sem a Talonsoft nem tud semmit a világ állásáról, mert ők kegyetlenül nyomatják tovább ezt a konzervatív stílust, a leendő Clausewitzek legnagyobb megelégedésére. Októberi számunkban kicsit megkésve teszteltük az Eastern Front című játékukat kiváló küldetéslemezével együtt, és most már itt is van a folytatása (vagy inkább hasonmása) a tükör másik oldaláról, ami a II. világháború nyugat-európai és észak-afrikai hadszínterének főbb eseményeit dolgozza fel, 1940. május 10-től (a németek franciaországi inváziójától) egészen a háború végéig.

A játék egészére ugyanaz az aprólékos történeti kutatásokon alapuló precíz kivitelezés és az enyhe megalománia jellemző, ami fent említett tesójára. A Western Frontban több mint ötven scenariot találunk a gyakorló küldetéseken kívül, de kiindulva az EF-ból, illetve a hadjáratok között tátongó időbeli lyukakról, nem kizárt hogy nemsokára a Western Front is gazdagszik egy küldetéslemezzel. Ezzel az önfeledt jóslattal persze nem kevesellni akarom a meglevőket, hiszen az említett megalomán méretekből adódóan ez is jóval több, mint kellene. A campaignekben ugyanis századparancsnoktól kezdve hadtestparancsnokig vállalhatunk parancsnoklást (a scenariokban a komplexitás mutatja, hogy mekkora hadműveleti egységet fogunk irányítani). Ezt a Panzer Generalokon edzett stratégák csak addig veszik félvállról, míg fel nem fedezik, hogy a legalacsonyabb szinten is legalább annyi csapatot irányítunk a hadművelet, mint a PG-ben, azaz 40-50 körül (ennél kevesebb csapatból áll mondjuk egy zászlóalj, de az egyes küldetésekben a saját csapatainkon kívül átmenetileg más egységek is alárendeltségünkbe kerülhetnek). Hadtestparancsnokként viszont már akár 750-nél (igen, hetesszázötvennél) több csapat tartozik engedelmeskedni utasításainknak. Figyelembe véve, hogy egy egyszerű százados küldetés is körülbelül 2-3 óráig tart, egy tábornoki hadjárat közelítő ideje olyan húsz év lehet. Az Eastern Frontban megszokott campaignhez (nevezzük dinamikus campaignnek) képest újításnak szánták a hadjáratok listájának második felében terpeszkedő linkelt campaigneket. A kézikönyv, illetve FAQ-részének tanúsága szerint ez többek között abban különbözik a dinamikustól, hogy sokkal inkább hagyatkozik a történelmi hűségre: teljesen valósághűek a küldetések (dinamikusban csak a környezet élethű, a terepet a program generálja), a következő küldetést nagyban befolyásolja, hogy hogyan szerepeltünk az előzőben (dinamikusban teljesen függetlenek egymástól), valamint nem lehet szabadon megválasztani a hadműveleti szintet. Mondom a kézikönyv tanúsága szerint, merthogy én erről nem tudok tanúságot tenni: én ugyanis egyetlen LCG-t nem tudtam elindítani (pedig egy Kampfgruppe Peiperre vagy egy Red Devils at Arnhemre igencsak bizsergett a marsallbotom!), a program állandóan menteni akart. Ügyszintén némi újdonság, hogy campaignt játszva kicsit rugalmasabbá vált a kezdés is: az első körben a Panzer General Deploy-fázisához hasonlóan módosíthatunk a már felvonult csapatok felállásán. További változás, hogy a szöveges pull down-menü egyes gyakrabban használt opciói (például az erősítésként érkező csapatok beléptetése a pályára, illetve kiléptetés) az ikonmenüben is megjelentek. Ez gondolom csak az utolsó pillanatban alakulhatott így, ugyanis erről még a kézikönyv sem tud.



A játékmenetben azonban nincs semmi változás. Ezt nem feltétlenül hibaként mondom – ha valami már jól működik, akkor azon nem szükséges változtatni. Az alapvető cél a minél több győzelmi pont megszerzése, ami áll egyrészt az ellenségnek okozott minél nagyobb veszteségből, másrészt a táblával jelölt stratégiai pozíciók elfoglalásából. Utóbbiak között van egy speciális is, ha a küldetés célja áttörés: ezen a ponton ki lehet léptetni a pályáról a csapatainkat, és birtoka annál több pontot ér, minél több csapatunk jutott ki rajta. Minden egyes csapatot a típuson kívül öt alapvető paraméter határoz meg: az erő (vagyis inkább létszám), a morál, a támadás, a védekezés, és főleg az akciópontok, ugyanis ezeket lehet a parancsfázisban mozgásra és/vagy tüzelésre váltani. A szokásosokon kívül az egységeknek megvannak a valósághű speciális tulajdonságai: az utászok felszedhetik az aknákat, a gyalogosok beáshatják magukat vagy különféle járműveken (teherautón, biciklin, motoron, tankon) utazhatnak, egyes vontatók ágyúkat húzhatnak, egyes tüzérségi egységek füstöt lőhetnek és így tovább. Csapatainkkal a hatótávolságon belüli egységekre addig lőhetünk, amíg az AP engedi, de a szomszédos pozícióban lévő ellenségeket – akár egyesített erővel is – le is lehet rohanni. A tüzelési parancsot az egységek a saját fázisukban azonnal végrehajtják, de ha maradt elég AP, akkor az ellenség fázisában is lőhetnek az éppen ténykedő konkurenciára. A tábori és nehéz tüzérséggel (75 mm kaliber felett) lőhetünk közvetlen, illetve indirekt irányzással is, utóbbi esetben egy olyan egységünk irányítja a tüzelést, amelynek látótávolságában van a célpont. Ilyenkor viszont csak az ellenfél fázisa után zajlik le a tüzérségi támadás. A légierő szerepe még mindig csak a bombázókra korlátozódik, és egyfajta légi tüzérségként működik, csak elenyésző szerepe van. Nagyon fontos feladat jut megint az egyes alegységek parancsnokságának: ezek szállítják







Sivatagi show, lerohanásra váró tommykkal



Arnhem: A híd nemcsak túl messze van, de páncélostemetővé is változott

Ez a kilépési pont már igencsak értékes lett, pedig még csak a küldetés közepén járunk

Ezen a mezőn akár azonnal ócskavastelepet lehetne nyitni, de a tüzérségi támadás után tán még tovább javul a helyzet

ugyanis az alájuk tartozó osztagoknak az utánpótlást, attól függő hatótávban, hogy milyen szintű a HQ (egy zászlóalјé például csak 8 pozícióra, míg egy hadtestparancsnokság az egész csatamezőn). A HQ-tól való függőségnek köszönhetően az egy egységbe tartozó csapatainkat így kénytelenek vagyunk közelítően együtt mozgatni. Szerencsére megmaradt az a poén is az Eastern Frontból, hogy "személyesen" is jelen vagyunk az események forgatagában: az a karakter, akit campaignben kiválasztottunk egy dzsipen vagy egy parancsnoki járművön lefel száguldozhat a csatamezőn, csökkentve a csapatok ijedtségét és növelve a moráljukat. Még nagyobb poén, hogy ha ezt az egységet véletlenül kilőnék, akkor természetesen a



karrierünknek is vége. A hadjárat egyes küldetéseinek végén most is különböző medáliákkal honorálják a különösen jó helytállást, valamint egy csomó tapasztalati pontot is kapunk. Ha ezek már kellőképpen felgyülemlettek, akkor ajánlatot kapunk egy magasabb egységhez való kinevezésre, amit akár vissza is utasíthatunk, így nem feltétlenül muszáj jóval hosszabb partikat játszanunk. Egyes küldetések után némi erősítés is érkezhet, amelyekkel feltölthetjük standard csapatainkat.

Nagyon úgy tűnt, hogy a Western Front a sírba fog kergetni, több okból is. Egyrészt: egész véletlenül egy "kicsit" komálom az ilyen stílusú háborús játékokat, és ha elkezdek egy campaignt, akkor egész egyszerűen képtelen vagyok abbahagyni, amíg meg nem nyerem. Mivel ez ebben a kategóriában egy kicsit időigényes szórakozás (továbbá itt is megvan az elődjének az a sajátos vonása, hogy csak scenariokban lehet visszatölteni egy előzetesen kimentett állást, campaignben a való élethez tényleg tökéletesen hűen viszont csak azt, ahol abbahagytuk), mostanában megint elég karikás szemekkel téblábolok itt a szerkesztőségben. Ehhez persze már hozzászoktam, de ahhoz a vesszőfutáshoz, amit addig műveltem, míg végre életet sikerült lehelni a játékba, már kevésbé. Kezdődött az egész azzal, hogy az első kezem esébe eső darab gyári hibás volt: egyszerűen mindig lefagyott az installálás 80%-a után. Miután kicseréltem egy másikra, azt már sikerült installálni, viszont horrorba illő körülmények között. Kezdjük ott, hogy az Eastern Front 110 megájához képest ez mintegy 300-at akar magáévá tenni kicsiny vinyónkból, de mondjuk ezt még meg lehet magyarázni azzal, hogy mondjuk több egység van. Az igazi szörnyűség az installálás sebessége volt: a "Telepítővarázsló" buzgón futtatta a kis színes négyzeteit, de az a fránya százalék nem nagyon akart egyről a kettőre jutni, nemhogy a százra. Először azt hittem megadta magát a CD meghajtó (elvégre már majd két hetes, ami alatt egy ilyen márkás neogagyi már bőven leszolgálta az idejét), de ugyanezt produkálta más gépen is. A 300 mega felinstallálása ugyanis – nem hazudok – kábé egy fél órába telt egy 32x CD-vel! Uramatyám! Mindegy, kivártam, ha frontokról van szó, én kibekkelek ennyit is. A következő lépés az volt, hogy elfelejtette feltenni a Start-menübe az indítókát, és miután előkotortam a vinyóról, nem volt hajlandó lejátszani a bevezető videót – pedig én azokat nagyon bírom ám! Grrrrr. Ekkor már kezdtek csúnya füstfelhők keringeni a fejem felett, aztán mikor végre sikerült belekeveredni a játékba, ott egészen érdekes dolgokat produkált: többek között nem volt hajlandó visszatölteni egy kimentett karriert, hogy a "szabálytalan műveletek végrehajtásáról" már ne is beszéljünk. Először a Win98-amra gyanakodtam, de miután felinstalláltam egy Eastern Frontot is rá, az gátlástástalanul 5-re cserélte a DirectX6-ot, és erre a Western Front is normálisan üzemelni kezdett – szóval eme malőr miatt csak erre a megoldásra gyanakodhatok. Mindegy.


Az invázió némi fennakadásokba ütközött...

A játék márcsak az Eastern Frontból kiindulva is csak kitűnő lehet, mert nem rosszabb annál. A kulisszákon kívül ugyanis lényegi változás tulajdonképpen nem történt (leszámítva a linkelt campaignt, amibe ugyebár nem tudtam életet lehelni), tehát a Western Frontot akár küldetéslemeznek is felfoghatnók az EF-hez képest. Mivel amaz nemhogy egy-pár órára, de a Mission Packkel együtt akár egy nemzedékre is elegendő elfoglaltságot is jelenthet, a Western Front maximum annyi újdonságot jelent hozzá képest, mintha a megszokott rántott hús rósejbnivel vacsorát felváltja az ünnepi ebéd, ami bécsi szelet pommes frites körettel. Ha azonban egy megszállott stratéga nem játszott az elődjével, az mindenképpen próbálja ki, csak vigyázzon azokkal a karikás szemekkel...


... pedig ma igen számos amerikai turista látogatott az Omaha-partra


A masina igen gyengén muzsikált a D-Napon a jenkikkel. Talán valami komolyabb ellenfelet kellene keresnem

Western Front

FEJLESZTŐ: Talonsoft
KIADÓ: Empire Interactive
WEBSITE: www.empirestrategy.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: gép, modem, LAN, Internet (2 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Az Eastern Fronthoz képest csak egy sima utánzat, önmagában viszont kitűnő

végítélet

85%

actua SOCCER 3

MINDIG AKTUÁLIS!

Az Actua Soccer-sorozat ugyan párhuzamosan fut az EA Sports hasonló témájú üdvöskéiével, mégsem tud akkora sikert felmutatni, mint a vetélytárs. Ez nem csoda, mert valami mindig hibádzott a programból. Tulajdonképpen nem is a grafikával volt igazán a baj (bár az sem érte el a konkurrens színvonalát), sokkal inkább a játékmenetben voltak bosszantó hibák és hiányosságok, továbbá .

Ami azt illeti, én is EA párti vagyok, a Gremlin-féle Actuák sohasem tudtak lekötni (kivéve az, amelyiket a Monster I-emhez mellékeltek, mert akkor még nem volt más 3d-s focim), nekem nem tetszett a túlságosan pergő akció, az idétlen kamerabeállítások, a FIFA-hoz képest nem túl pazar grafika és a kretén kommentálás. Ennek tükrében néminemű fenntartással és előítélettel közeledtem a sorozat legújabb tagjához is, annak ellenére, hogy Shearer bácsi mosolyog a dobozon és a borítón.

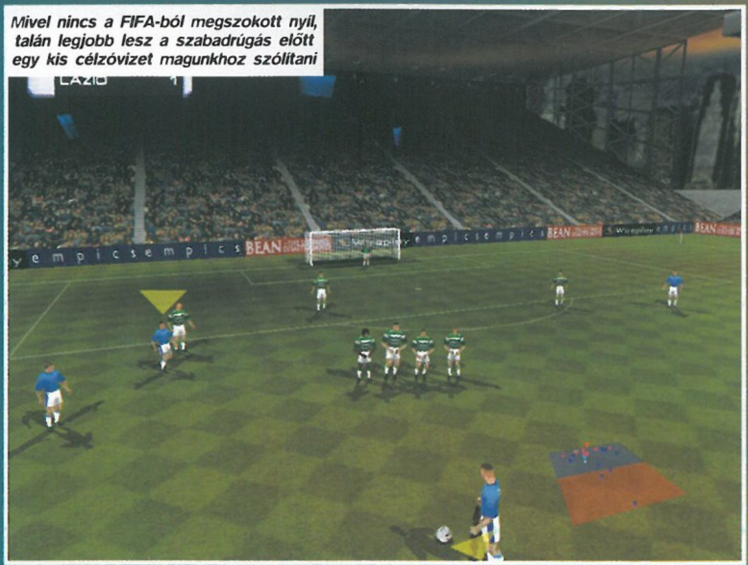




Kép szöveg nélkül

Az intro pestiesen szólva király: klasszikus zenei aláfestés mellett (ha hiányos komolyzenei ismereteim nem csalnak meg, ez a Pillangókisasszonyból egy részlet) először egy régi angol-brazil mérkőzés, majd napjaink (vagy inkább tegnapjaink, lévén Ravanelli már több, mint egy éve nem játszik a Middlesborough-ban) Premier League-jének legszebb mozzanatait látjuk. Azért egy kicsit megijedtem, hogy már megint egy olyan focit kapok, amiben csak angolok szerepelnek, mert azzal már tele van a stoplisom, de szerencsére erről szó sincs.

Nagyon sok irányítható csapattal találkozunk, mind válogatott, mind klubszinten. Talán a világ összes válogatottja szerepel, a klubcsapatok közül pedig az első négy angol, az első két olasz osztály, valamint a holland, belga, portugál, német, spanyol, francia, skót, argentin, brazil, amerikai elsőosztály. A maradék három csoportba két, tudáskülönbség alapján felosztott európai csapatlista és egy európán kívüli klubcsapatcsoport tartozik. Gondolom sokan kíváncsiak rá, mizujs a magyarokkal: meglehetősen felemás a helyzet, a válogatottunk szerepel, de összeállításában még igencsak a Csank-féle válogatottra emlékeztet. Ami a klubcsapatokat illeti, sajnos csak kettő van: a Fradi az erősebbik, a Honvéd (?) a gyengébbik európai futottak-még kategóriában található meg. A nevek többé-kevésbé stimmelnek, bár volt amikor keserényés mosollyal olvastam a névsort (fogalmuk sincs, mi van az Únió határain kívül...). Tulajdonságaik teljesen reálisak, azt hiszem ez sokmindent elmond.


Mivel nincs a FIFA-ból megszokott nyíl, talán legjobb lesz a szabadrúgás előtt egy kis célzóvizet magunkhoz szólítani

Játszhatunk kupát, bajnokságot és mindent, amit akarunk, kivéve hogy nem nevezzük nevén a gyereket: nincs ugyanis se BEK, se más európai, sőt Libertadores kupa sem, se VB, EB vagy Copa America. Ugyan ha nagyon akarjuk, akkor a tetszőleges kupákban összeállíthatjuk ezeket, de jobb szerettem volna mindezt egy gombnyomásra elintézni, arról nem beszélve, hogy így nem tudtam egy "Champions League winners: Ferencvaros" fotót kilopni, és ez több, mint bunkóság.



Hopp, azért előbb-utóbb csak sikerül egy gólt lőni

Na most már térjünk a lényegre! A grafika jó, és ezt minden elfogultságom ellenére állíthatom. Igaz, egy igazán jó minőségű (és sebességű) mozgókép eléréséhez szükségünk lesz egy izmosabb Pentiumra és egy 3D gyorsítóra, de akárhogy is fáj, ez ma már lassan alapkövetelmény (pláne ebben a játékstílusban). A felbontás egészen 1280*1024-ig feltornázható 32 bites színmélységben, akár szoftveres, akár D3D-s módban (legalábbis nálam a Riva TNT-n ezeket engedélyezte, de van 3Dfx Glide támogatás is, a readme alapján), csak bírja a videókártyánk, illetve a monitorunk (no meg a proci).

A technikai adatok után nézzük magát a kivitelezést: a stadionok és a környezet elsőrangú (főleg nagyobb színmélységben), bár sokszor meglepődtem, hogy egy kupadöntőn nincs teltház. Mintegy húszféle stadion közül választhatunk, amelyek a világ leghíresebb stadionjai (plusz egy pár szerényebb), de nem a saját nevükön szerepelnek (gondolom jogi és/vagy pénzügyi akadályok miatt). A közönség kidolgozása se nem jobb, se nem rosszabb, mint a FIFA 99-ben. Ami egy kicsit gagyinak tűnt, az a két csapat zászlóinak ringatása (nem maga az effekt, hanem az, hogy csak úgy szállnak a levegőben, nyél nélkül) – mindegy, ilyen még nem volt ezelőtt. Az animációk, noha sokat javultak az előző rész óta, szerény véleményem szerint még messze vannak a tökéletestől.

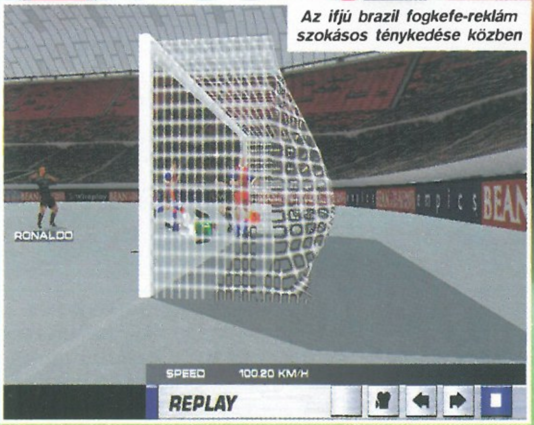


Két rosszul öltözött hokicsapat, ráadásul átlátszó ütőkkel

Talán nem is helyes ez így, inkább az lenne találóbb, hogy nem elég változatosak. Már jó ideje nyúzom a programot, de például fejesgólt még nem láttam. Igencsak meglepő lenne az életben az is, ha gól után a brazil vagy a nigériai válogatott egy meglehetősen súlyos gerincsérült mozgását próbálna előadni, márpedig itt láthatunk ilyet.

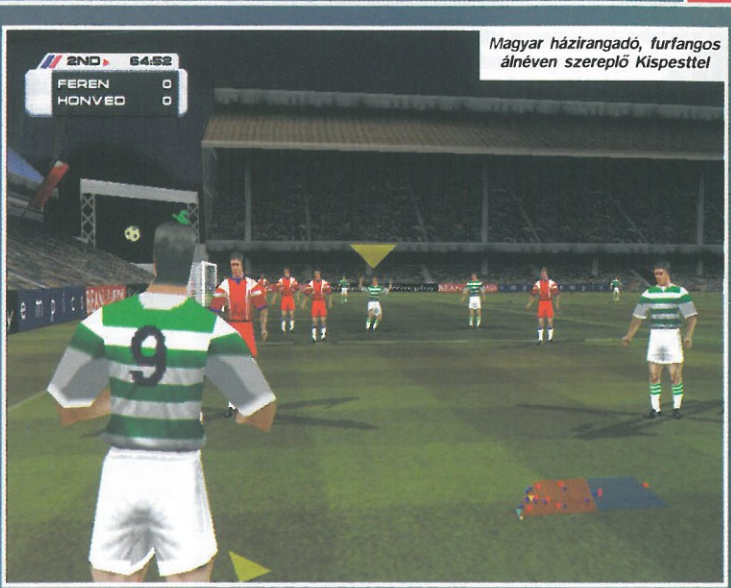
Ami nagyon tetszett a grafikában, az a különféle fényhatások, illetve időjárási effektusok megvalósítása (ezekből van egy rahedli, még viharos esti meccs is). Mondjuk ez az előző részben is így volt, de az király, ahogy a hóval borított pályán ottmarad a lábnyom, majd egy idő után újra ellepi a hó. Azért mindent összevetve, azt mondhatnám, hogy grafikában és animációban a FIFA az etalon, de a második helyet mindenképpen megérdemli az Actua Soccer 3. Kínosabb dolog a játékmenet. Bizonyosan szubjektív megítélés, hogy én nem csípem a gyors stílust, épp ezért van olyan is, akinek tetszhet. Az őszinteség megkívánja, hogy meg kell mondjam, igenis élveztem az Actua 3-at. Már nem követhetetlenül gyors, csak igen nagy koncentrációt kíván. Azért még mindig voltak olyan jelenetek, hogy miközben a labdát kerestem a pályán, illett volna a hálómba néznem. Ami bosszantó: a kapusok olyan hihetetlen reflexekkel rendelkeznek, amire csak egy számítógép lehet képes. Az ismerkedés első egy órájában még gólt sem sikerült rúgnom, és majdnem széttörtem a gépemet, annyira belémállt az ideg. Aztán rájöttem a helyes taktikára: mivel szemből és egyéni akcióból szinte soha nem rúgtam gólt (igaz nem is játszottam Ciprus ellen), maradt a kényszerítőzés, illetve a kapus kicselezése. Így azért jóval könnyebb, bár még mindig nem teljesen értettem meg a célzás és a csavarás mikéntjét. Néha tuti gólt érek el, néha pedig még a kaput sem találom el ugyanabból a szögből, ugyanazzal az erősséggel, ugyanazzal a játékossal. Hopp, most jutott eszembe, hogy a program külön billentyűkkel kezeli a játékos irányítását, és a lövés irányítását. Hát polip legyen a talpán, aki ezt kezelni tudja!





Az ifjú brazil fogkefe-reklám szokásos ténykedése közben

Én nem tudom hogy a nagyobb életszerűség kedvéért-e, de a pontrúgásoknál nem látjuk a FIFA-ból oly ismerős nyilat sem, amely az irányt, a csavarás mértékét és az erősséget határozza meg. Lehet nyugodtan próbálkozni a szabadrúgásgóllal, ezúton is kellemes időtöltést kívánok mindenkinek.



Magyar házirangadó, furfangos álnéven szereplő Kispesttel

A program dokumentációjában és hirdetéseiben "hihetetlen" audio megoldásokat hirdetnek. Nos a riporterek semmi különöset nem mutatnak, bár meg kell jegyezzem, igen sok játékos nevét tudják. Érdekes módon a Fradival vagy a Honvéddal játszva ezek nem kerülnek elő (talán nem tudja kimondani?). Mondhatnám nyugodt lélekkel, hogy a szöveg sablonos, de hát melyik játéknál nem unjuk meg egy bizonyos idő után? A közönség hangja jól sikerült, de megfigyeltem, hogy a helyzetek kialakulásakor hallható felhördülés néha kétszer is előjön, másodszorra természetesen jóval a helyzet után. Ami marhára tetszett, az az, hogy néha behallatszik a hangosbemondó akár egy TV-közvetítésen, méghozzá volt férfi és női változatban is! Ez szuper ötlet, és a megvalósítás is nagyon jó. A zenét (nyilván a FIFA-ból megirigyelten) itt is egy ismert előadó, Robbie Williams játsza. Én nem csípem az emberünket, de tény, hogy még a leghallgathatóbb számát a 'Let me entertain you' címűt vették meg a játékba, amelyhez meglepő módon passzol is.



Két ok is van az elégedettségre: a fényhatások is elég kellemesre sikerültek és még az angolok is vezetnek a svábok ellen

Különféle kupák és versenyek megnyerése után különböző kódokat ad a játék, amelyeket a főmenüben begépelve újabb, bonus csapatokra bukkanhatunk.

Nyilván arra vagytok kíváncsiak, mit ajánlanék inkább, a FIFA99-et vagy az Actua3-at. A döntés meglepően nehéz. A játékstílusából következően és az én hagyományos FIFA-fanatizmusomból adódóan az elsőt, optimális esetben mindkettőt. De mindenképpen elkönyvelhetjük, hogy lassan kezd felnőni az Actua sorozat is, és ha egy kicsit csiszolnak rajta a jövőben (miért ne lenne következő rész?), nagyon komoly versenytársává válik az EA Sportsnak. Ez a játék is jó (kisebb hibáitól elvonatkoztatva), focirajongóknak mindenképpen kötelező darab. Na megyek egy kicsit FIFA-zni is, mert a végén még én is belépek az "Actua-szakkör"-be?

K.Z.

Actua Soccer 3

FEJLESZTŐ: Gremlin Interactive
KIADÓ: Gremlin Interactive
WEBSITE: www.gremlin.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200+
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: gép, modem, LAN (2 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■■■□□
Játszhatóság ■■■■■■■■□□
Szavatosság ■■■■■■■■■□
Zenebona ■■■■■■■■■□

Summa summarum

Kisebb hibáitól eltekintve kellemes focicsemege a holtszezonra

végítélet

86%

Nem tudom, hogy ki hogy van vele, de én igencsak komálom a gengszterfilmeket. Amikor Marlon Brando két szilvával a szájában azon kesereg, hogy már az idejét se tudja, hogy mikor látogatta meg Don Corleonét hálátlan olasz barátja, vagy a Joe Pesci-Robert de Niro páros átgengszterkedi a teljes Scorsese-életművet – hmmm, azt naphosszat el tudom nézegetni! (A Tarantino-filmekről már nem is beszélve.) A legjobban az tetszik bennük, hogy nincsenek pozitív hősök, csak negatívok és még negatívabbak. Az előbbieket az különbözteti meg az utóbbiaktól, hogy ők nyilván jogos felindultságból lövik szét az unszimpatikus fejeket, és nyilván a lelkükben dúló érzelmi vihart próbálják meg azzal kifejezni, hogy a földön fekvő embereket rugdossák. A boldog happy end pedig rendszerint az, hogy nemcsak a teljes statisztéria, hanem az összes főszereplő is meghal. (Ez a szokás például jót tenne egy-két szappanoperának is.) Tök jó. Nem is értem, hogy manapság, amikor a számítógépes játékok között egyre inkább eluralkodik az a trend, hogy huncutkodnunk kell bennük, miért nem nyúlt senki ehhez az igen-igen hálás témához, ami szinte kínálja magát akár egy akció, akár egy gazdasági szimuláció, vagy akár egy stratégiaként való feldolgozásra.

Ez a háládatlan állapot csak mostanáig tartott, mert a Gangsters című játékban – minő csoda! – bizony gengszterkedni fogunk. Bevethetjük a maffia igen tekintélyes fegyvertárának összes törvényes és törvénytelen eszközét, kezdve a védelmi pénzek szedésétől a bankrablásig, az állami hivatalnokok megvesztegetésétől a szemtanúk eltakarításáig.

Átmegyünk bulvárlapba: hárman a Vállalkozói Szféra Báljáról



Ezek a barátságos cuccok nélkülözhetetlenek eme nemes foglalkozáshoz







ÜZLET GÁTLÁSOK NÉLKÜL

Az időpont századunk húszas éveinek vége, a gengszterek aranykora, a helyszín pedig New Temperance városa. Ilyen hely ugyan nem létezik, de az megnyugtató, hogy az USA Illinois államában kellene lennie, aminek a fővárosa köztudomásúlag Chicago. Mint a lőporfüsttől szagló introban látható kedves kalapos úriember előadja, a városka még teljesen szűz terep. Tökéletesen alkalmas arra, hogy megcsináljuk a szerencsénket: az igazi hatalmat ugyanis nem kapják, hanem szerzik az emberek...

New Temperance teljesen szokványos városka, mintegy ötezer lakóval. A számot azért szükséges megemlíteni, mert TÉNYLEG ennyi ember lakik benne, akik rendszeresen teszik Isten rájuk szabta dolgukat: dolgoznak, vállalkozásukat üzemeltetik, rendőrök, hivatalnokok – vagy éppen gengszterek. A program minden egyes játék előtt egy vadonatúj pályát épít fel, azaz mindig teljesen új elrendezésbe kerülnek a vasutak, hidak, templomok, kávézók, lakótömbök, kikötők, meg minden épület, ami csak egy városban megtalálható. Szóval az már egyszer biztos, hogy minden új játék vadonatúj környezetet teremt. Szintén véletlenszerűen kerül elhelyezésre az az egy háztömb is, ahol legális cégünket üzemeltetjük, és természetesen álcázott főhadiszállásunkként szolgál a későbbiekben. (Ez a véletlenszerűség néha egész érdekes dolgokat produkált: egy alkalommal például pont a rendőrkapitánysággal szemben rakta le a gép a HQ-mat, ami ugyebár nem igazán kívánatos szomszédság jelen üzleti világban. Ennél már csak az lett volna jobb, ha az FBI alagsorába kvártélyoz be...)

A játékmenet két részből tevődik össze: az első (szervezési) fázisban kiadjuk embereinknek a heti feladatokat, amiket azok a második fázisban szépen végrehajtanak. Vagy legalábbis megpróbálják – mert túl a rendőri zaklatásokon természetesen nem vagyunk egyedül: három másik maffiafőnök is kitűzte a zászlaját a városban...

A heti munka szervezése mindig a helyi újság legfrissebb kiadásának átböngészésével kezdődhet. A vezércik rendszerint természetesen a leghatalmasabb gengszterrel foglalkozik: hány százalékát birtokolja a városnak, hány embere van, mennyit keres egy héten – és hasonló kínos dolgokkal, amibe a mitugrász firkászok mindig beleütik az orrukat. Szintén az újságból értesülhetünk a politikai és az üzleti élet legfontosabb eseményeiről, a jótékonysági akciókról, a folyamatban lévő bírósági eljárásokról, és persze a sajnálatos halálhírekről, ugyanis ebben a városban valami miatt elképesztően rossz a közbiztonság...

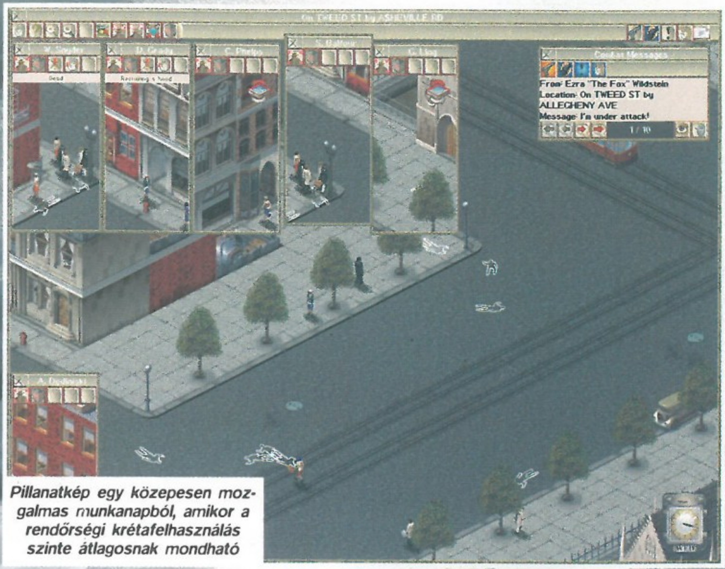
Az újság kiolvasása után kukkantsunk be a grafikonhoz, hogy hatalom, gazdagság, terület, csapatok és gyanúsítás tekintetében hogyan állunk a konkurensekhez képest, majd kezdődhet a munka érdemi része embereink feladatainak meghatározásával. Őket három csoportba oszthatjuk: mezei gengszterekre, számológépes gengszterekre (könyvelőkre) és aktatáskás gengszterekre (azaz ügyvédekre).

Megkezdődtek a dolgos hétköznapok, mindenki megindul a maga dolgára



A RANDA BANDA

Gengsztereink csapatokba (szakkifejezéssel élve: regime-ekbe) vannak szervezve egy-egy hadnagy parancsnoksága alatt, bár egy csapat állhat egyetlen hadnagyból is. A heti feladatokat mindig a hadnagynak fogjuk kiadni, aki majd – intelligenciájának függvényében – kiválasztja az adott feladatra legmegfelelőbb alárendeltjeit. A játék elején nem árt benézni a poolba (vagyis a "hadászati tartalékba"), ahol az alkalmazott, de csapatokba nem beosztott gengszterek lézengenek – ha már fizetjük őket, legalább dolgozzanak meg a pénzükért! (Soroljuk be őket egy csapatba.) Új gengszterek majd toborzás útján kerülnek birtokunkba. Minden fickó értékét (és rendszerint fizetési igényét) a különféle tulajdonságai határozzák meg. A legjobbakat célszerű hadnagyként, azaz egy csapat élére szerződtetni, de ezeknél a legfontosabb tulajdonság mindig az intelligencia és a szervezőkészség. A kiváló megfélemlítő készséggel rendelkezők például csodálatosan hatékonyak "extorciós hadműveletekben" (így hívják szép szóval azt, amikor izomagy besétál a boltba és közli, hogy ha a tisztelt tulaj nem fizet védelmi pénzt, akkó maj jó szét lesz ütve a feje), a robbantási és gyújtogató szakemberek alkalmasak merényletek elkövetésére, a jó rejtőzködők valakinek a követésére vagy felderítésre, üzleti érzékkel megáldottak üzleteink vezetésére, a késelők bérgyilkosnak, a bokszolók a területünkre tévedő konkurencia megrendszabályozására, a kiváló lövők pedig talán irodalomkritikusnak. A csapatok szervezését két módszerrel javasolt megoldani: vagy úgy osztjuk be őket, hogy mindegyikben legyen egy-egy téma kiváló szakértője, és akkor minden regime multitaskos; vagy pedig egy-egy célfeladatra szervezzük össze őket: jóarcúak mennek bevédeni az új helyeket, a verőlegények járőröznek a területünkön és vigyázzák a biznisztt, a lövőbrigád pedig rendet tesz, ha túlságosan pofátlan a konkurencia. Gengsztereink az új munkahelyre otthonról már eleve hozzák alapvető munkaeszközeiket (baseballütőt és kést), de fegyverrel nekünk kell majd ellátnunk őket. Ezek elosztását szintén elvégzi a hadnagy, nekünk csak a feketepiacon kell bevásárolnunk. Kezdetnek megteszi a fiúknak a százdolcsis pisztoly is, de midőn kissé elmérgesedik viszonyunk a többiekkel, már szükség



Pillanatkép egy közepesen mozgalmas munkanapból, amikor a rendőrségi krétafelhasználás szinte átlagosnak mondható

lesz a hússzor annyiba kerülő klasszikusra, a Thompson-gitárra is. Idővel szintén nem árt a csapatokat járművekkel (és persze egy jó képességű sofőrrel) felszerelni, ami igen áldásos hatással van a mozgékonyságukra, azaz jóval több feladatot tudnak elvégezni "munkaidőben".

ngsters

ORGANIZED CRIME

A gengszterek már toborzáskor jelzik heti fizetési igényüket. Ezt később növelhetjük (mely fölös kiadásnak nem látom sok értelmét, maximum a hűségét növeli), illetve csökkenthetjük is. Utóbbi jó hatással van pénzügyi mérlegünkre, viszont rosszal a gengszter lelkivilágára. Az alulfizetés miatt elégedetlenkedőknek megvan az a rémes hátulütője, hogy az illetőt az ellenfél elcsábíthatja (és az új helyen szépen eldalolja gengsztereink adatait), vagy ami még rosszabb: besúgó lesz a rendőrségnél, illetve – horribile dictu – az FBI-nál. Ha nagyon muszáj valamiért megszabadulni tőle (például többrendbeli huncutkodásért keresik egy bérgyilkosunkat), célszerűbb inkább szép csendben eltenni láb alól, bár ez meg elég negatív hatással van a többiek moráljára.

Akárcsak az ügyvédnél és a könyvelőnél, a gengsztereknél is van egy külön report-menü, ahol az elmúlt hét eseményeiről dalolnak, illetve egy parancsmenü, ahol a következő hét munkatervét adjuk meg. A gengszterek reportjának első két pontja arról szól, hogy mit és milyen eredménnyel végzett az egész csapat a múlt héten, valamint milyen parancsok vannak érvényben erre a hétre. Értesülhetünk még a roppant sajnálatos halálesetekről, a területünkön észlelt konkurens gengszterekről, továbbá itt lehet újoncozni is, ha egy toborzás parancs sikeres volt.

Attól függetlenül, hogy a beosztottaknak személyre szóló parancsokat is ki lehet adni, a heti parancsokat mindig a hadnagyoknak adjuk meg, a fejük melletti kis óra mutatja, hogy az eddigi parancsok mennyi időt vesznek igénybe. Az idő rendszerint a távolság függvénye, valamint azé, hogy rendelkezik-e a csapat kocsikkal, illetve hány embert jelöltünk ki a főnök mellé a feladatra. A hadnagy rendszerint saját belátása szerint dönti el, hogy milyen sorrendben hajtja végre az utasításainkat, de azok a maffiafőnök, akik háklisak arra, hogy egy bank már hétfőn ki legyen rabolva, mert nem ér rá csütörtökig, prioritásokat is megadhatnak. Minden héten ismétlődő feladatokat, mint például a védelmi pénzek beszedése, permanenssé is lehet tenni. A parancsok négy főbb csoportra vannak osztva: üzleti, személyes, illetve a kisebb és nagyobb csínytevésekre.



Szerény baráti társaságom hamarosan meggyőzi Galassi urat, hogy a város egyéb helyein kutasson új üzleti lehetőségek után

Az üzleti parancsok a pénzmosás klasszikus példái: az illegális úton szerzett lóvénkat itt tehetjük legális jövedelemmé. Megvásárolhatunk egy már működő vállalkozást vagy indíthatunk egy újat. Egy másik üzleti vállalkozás, ha a raktárunkban felgyülemlett – természetesen lopott – holmikat a városon kívülre exportáljuk értékesítésre. Ugyancsak üzleti parancs a védelmi pénzek beszedése a területünkről, illetve azok emelése. Erre nem árt külön kommandókat fenntartani: egyrészt a játék kezdetén ez képezi legfőbb bevételi forrásunkat, másrészt ha nem szedetjük be mindig őket, akkor időről a tulaj megfeledkezik róla, hogy ugyan ki is a környék keresztapája – pénztől is elesünk és területtől is. A Donate parancs sem hiányozhat egy gengszter kelléktárából: ezzel jótékonykodhatunk a környék egyházaival és árvaházaival, és a jövőben a templomok az Úr dicséretén kívül a környék urának (jó)tetteit is zengik – éles kontrasztul a nem megvesztegetett újságírók cikkeihez.

A személyes parancsok közül a legfontosabb a toborzás, ezzel szerezhetünk új gengsztereket, továbbá könyvelőket és ügyvédeket is. Mivel a játék elején a többi gengszter főhadiszállásának hollétét nem ismerjük, fontos feladat lesz az ismeretlen városrészek állandó felderítése, a későbbiekben már csak azért is, hogy tudjuk kihez tartozik a városrész. Veszélyeztetettebb bizniszek védelmére kirendelhetünk egy egy marcona verőlegényt, vagy egy számmal nagyobb méretben, őrjárat keretében is biztosíthatjuk kicsiny háztájinkat, de egyébként mód van arra is, hogy gengsztereinket akár egyenként egy adott sarokra állítsuk.



A megkent utcai zsaruk fizetése néha egy jobb bérgyilkoséval vetekszik

A kisebb csínytevések közül a leggyakrabban használt az Extort, azaz a védelmi pénz zsarolása. A sikeresen "extortált" hely csatlakozik a területünkhöz, és hétről-hétre kellemes mellék- (ha nem fő-)jövedelemre tehetünk szert belőle. Ezt nyilván gazdasági vállalkozásoktól lehet kizsarolni, az árvaházak és templomok nem igazán hajlandóak adakozni, az FBI és a rendőrség meg pláne. Ha nem megfelelő fellépésű szakértőt küldünk, néhány pofátlanabb tulajdonos hajlamos megtagadni a védelmi pénz fizetését, vagy még pofátlanabb módon egy másik gengszternek fizet. (A legnagyobb pofátlanság persze az, ha még fel is jelent bennünket.) Az első két esetben esetleg segíthet az erőteljesebb meggyőzés néhány verőlegénnyel, az utóbbi probléma megoldása azonban már a nagyobb csínyek közé fog tartozni. Kisebb csíny még a vesztegetés, ami hasonló az üzleti parancsok jótékonykodásához, csak kevesebbe kerül, továbbá ezzel az újságírókat is meg lehet győzni, hogy foglalkozzanak inkább a mi kis szerény ténykedésünknél érdekesebb témákkal. Szintén kis csíny a rablás is. Rabolni lehet ki és el, vagyis valamilyen üzleti létesítményt és embert. Előbbi igen kellemes bevételi forrás, ha sikerül, de mivel ezt a hatóságok rendszerint nehezményezik és elfogatóparancsot adnak ki embereink ellen, megvan az a költségvonzata, hogy egyrészt meg kell kenni a környékünkön lófráló rendőröket, hogy ne lássák derék emberünket errefelé, illetve ha mégis bekasztlizzák, az ügyvédeinken keresztül illik tenni valamit az érdekében.

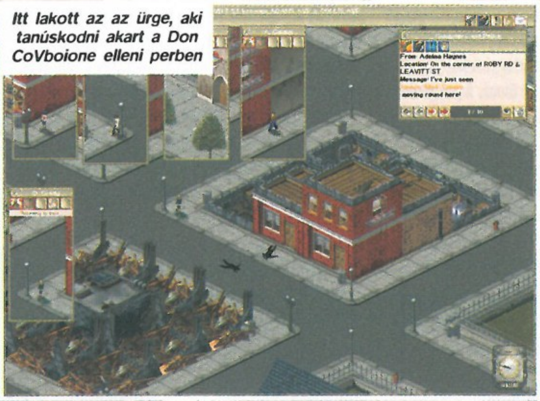
Nagyobb csínyek között szerepel a krónikusan ellenkező üzletek szétverése, illetve a kellemetlenné vált személyek (konkurens gengszterek, és főleg a besúgók) elhallgattatása. Lágyabb szívűek egy "Fa testápolással" is beérik, de célszerű egyszer és mindenkorra pontot tenni az ilyen rázós ügyek végére: egyszerűbb lelkek kiadnak egy szimpla Kill parancsot egy bérgyilkosnak, a művészi hajlamúak inkább megadják a módját, és rágyújtják a házat vagy az Aranykéz utcában is tapasztalt módszerrel felrobbantják az egész környékkel együtt. Jó, persze, ilyenkor lesz néhány polgári áldozat is, de ez mégsem olyan snassz, minthogy csak simán odamegy valaki, és puff! – ledurrantja, nemde?

AZ (EL)KÖNYVELŐK

Mivelhogy ez egy üzleti vállalkozás, előbb-utóbb toboroznunk kell egy ügyes könyvelőt is hozzá. A fizetésén nem érdemes spórolni, legalább négyes szintűt vegyünk fel – sokkal többet fog ő annál lopni nekünk! Amíg nincs könyvelőnk, csak a heti mérleget szemlélhetjük, azaz mennyi maradt a legális vállalkozásainkból illetve a gengszterkedésből befolyt jövedelemből a különféle költségek (fizetések, vásárlások) után. A költségeknek, mint rendesen, egy igen fájdalmas részét képezi ugyebár az adó. Igen-igen sajátos módon a játékban nemcsak a legális, hanem az illegális jövedelem után is ész nélkül adózunk, ami nemcsak hogy fáj egy érző szívnek, de előbb-utóbb szemet szúr az FBI-nak is. Miután alkalmaztunk egy könyvelőt, a mérlegen kívül nemcsak folyamatosan tájékoztat a fizetési listán levő rendőrökről és a folyamatban levő megvesztegetésekről, hanem mérsékeltetni lehet vele az adót negyedére-ötödére. Ezt addig érdemes folytatni, míg a jövedelmünknek jó részét az illegális tevékenység hozza. A könyvelőnket egyébként rá lehet szabadítani a legális vállalkozásainkat vezető fickókra is, bár ha nem csökkentettem a fizetésüket, eddig még egyik sem óhajtott öngyilkos lenni azzal a módszerrel, hogy meglopott volna...

A JOG ZSOLDOSAI

Tevékenységünk kettes számú sarkalatos pontja az ügyvéd, akit szintén toboroznunk kell, mert addig a menüjében mindössze az FBI Most Wanted-listáját látjuk csak a város leggyanúsabb gengsztereiről. Az ügyvéden szintén nem érdemes spórolni: még ha közvetlenül nem is hoz pénzt, egy csomó hasznunk lesz belőle. Vele lehet fizetési listára felvenni például a

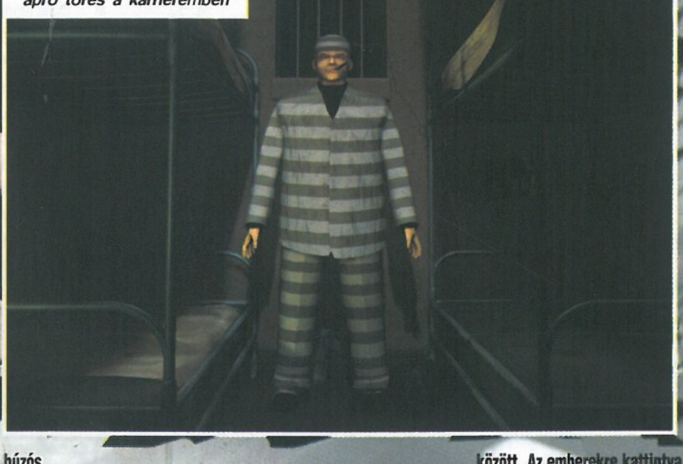


Itt lakott az az ürge, aki tanúskodni akart a Don CoVboione elleni perben

rendőröket, aminek az lesz a haszna, hogy a körzetükben mindig éppen másfelé fognak nézni, ha néhány baseballütős alkalmazottunk újabb védelmi pénzeket követel vagy konkurens gengsztereket rendszabályoz, továbbá roppant komótosan halad a körözött embereink utáni nyomozás is. Nyilván egy nyílt utcán zajló lövöldözést már nem fognak a megkent zsaruk sem elnézni, de legalább az apróbb csínyek felett szemet hunynak. Az ügyvéd a fizetett rendőröktől gyorsan kiszedi, ha esetleg valaki beköpött volna bennünket a zsaruknak, így a kezdődő eljárást gyorsan félbeszakíthatja néhány eseti szakértőnk, akik orvosolják a tanú problémáját... Dr. Paragrafus szintén tájékoztat az ellenünk vagy gengsztereink ellen kiadott körözésekről, illetve megadja a bíró és az ügyész nevét, ha esetleg csekélységünknek vagy egy emberünknek átmenetileg egy lakályos állami intézetbe kellett volna bevonulnia. Ha esetleg minket csuktak volna le, az csak apró malőr, ugyanis a játék az ítéletig ugyanúgy folytatódik tovább, mintha mi sem történt volna. Az ügyvédünk mindig megadja az ügyet tárgyaló bíró és ügyész nevét, valamint hogy éppen hol tart a tárgyalás. A bírót aztán az ügyvéddel szépen meg lehet vesztegetni (bár az már elég húzós összeg lesz) – az ügyészt mondjuk nem, de az ő problémájára is van megoldás...

A játékot három módon lehet megnyerni: a legegyszerűbb (akarom mondani: a legtisztább) az, ha az egész várost elfoglaljuk, amihez ugyebár ki kell takarítanunk a másik három bandát a városból. Ehhez nem kell ügyvéd, csak sok-sok szabadidő. A másik kettőhöz viszont már kell. Ebből az első módszer, ha a következő ciklusra megválasztatjuk magunkat polgármesternek. Ehhez több mint száz blokknyi területünknek (saját és bevédett) kell lennie, és persze nem kevés készpénznek, ugyanis a területünkön élő embereknek fizetni fogunk a szavazataikért. Ebbe a politikus mókába azért kockázatos belemenni, ugyanis, ha egy másik bandának nagyobb a területe a miénknél, akkor az ő főnökük szintén beszáll a választási hadjáratba – és ha ő nyer, akkor game over. A másik módszer az ügyvéddel a győzelemre, ha jó útra térünk, ehhez viszont az szükséges, hogy ne legyen illegális vállalkozásunk, ne legyen körözés vagy folyamatban levő eljárás egyetlen gengszterünk ellen sem. Ja, meg még kell egy apróság: több mint 250 ezer dollárra rúgó vagyon.





Átmenetileg az állam vendéglátását élvezem, de ez csak apró törés a karrieremben

DIPLOMÁCIA

Egy külön menü szolgál a másik három bandával folytatott diplomáciai manőverekre. A bandavezérekre kattintva láthatjuk az embereik névsorát a tulajdonságaikkal (legalábbis azokét, akiket a spiclik elmondásából, illetve a területünkön lakóktól ismerünk), és a szövetségtől a háborúig öt fázisban állíthatjuk a közöttünk fennálló viszonyt. Ez befolyásolja majd, hogy hogyan viselkednek egymással, ha a hét közben összefutnak a konkurens gengszterek. Háborúban állók nyilván azonnal lőni fognak egymásra, sőt még egyéb feladataikat is megszakítják, ha megpillantanak egy ismert gengsztert az ellenségtől, míg békében élők legfeljebb bokszolnak egyet vagy kergetőznek egy kicsit. Ugyancsak ebben a menüben találkozhatunk a momentán állás nélkül levő maffiózókkal, továbbá három spiclivel, akik jó pénzért körönként egyszer információkat szolgáltatnak a többi banda tagjairól, valamint a reményteljes (azaz biztosan toborozható) leendő gengszterekről.



DOLGOS HÉTKÖZNAPOK

Miután szépen eligazítottuk a népet, "hitteljük a streetet", azaz kezdődhet a munkahét! Az utcai kép izometrikus 3D megvalósítása senkinek nem okoz meglepetést, aki tudja, hogy a Hothouse Creationnek ugyan ezen a néven ez az első játéka, de tagjai korábban már jónéhány X-COM-ot csináltak a Microprose-nak. Közvetlen parancsokat a hét közben ebből a nézetből tudunk csak kiadni, a két másik 2D nézet pedig a város méretei miatti tájékozódást támogatja. A kezeléshez az a bevált módszer, ha a második nagyításon (Rooftop View) követjük az eseményeket, ahol a járókelőket pontok szimbolizálják: a fényesebb színűek a saját, illetve a területünkön észlelt konkurens gengszterek, a világosabb kékek a rendőrök, a feketék pedig FBI-ügynökök. A fontosabb eseményekről pittyegő hang tájékoztat bennünket (ha az időgyorsítás be volt kapcsolva, akkor azonnal vissza is áll normálisra), és a hírablakban négy témakörbe osztva szemezgethetünk közöttük. Ebből az első kettő szokott azonnali beavatkozást igényelni: a harci események, illetve az ismert gengszterek feltűnése a területünkön. Utóbbi drótot a területünkön élő emberek vagy maffiózóink szokták leadni. (Ezért nem árt megvásárolni a spiclik információit). Az aktuális esemény helyét a kép közepére hozva ilyenkor átválthatunk a városi nézetre, aminek az egyik leghasznosabb funkciója, hogy kikapcsolhatjuk az épületek megjelenítését, és így legalább látjuk, hogy mi történik a házak között. Az emberekre kattintva megtudhatjuk a nevüket, ha pedig kettőt kattintunk rájuk, akkor egy főképernyőtől függet ablakot nyithatunk nekik, folyamatosan szemmel kísérve mit művelnek, ráadásul az ablakokban ugyanúgy tetszés szerint variálhatjuk a 2D és 3D nézeteket, mint a főképernyőn, és szükség esetén azonnal behozhatjuk a főképernyőre. Az utcán levő saját embereinknek a kattintáson kívül külön menüből is nyithatunk egy ablakot, és az ablakban mindig látjuk, hogy éppen melyik parancsot hajtja végre. Egy újabb kattintás után megadhatjuk, hogy hová menjen, illetve szükség szerint parancsot adhatunk arra, hogy kövessen valakit, támadja (pontosabban: verje) meg, vagy egyszerűen nyírja ki. Ez csak ismert ellenséges gengsztereken lehetséges. A szemtanúk jelentése alapján célszerű a területünkre érkező gengsztereket egy ablakban követni, amíg a helyszínre nem küldünk valakit, hogy elhessegesse. Nem feltétlenül kell rögtön kinyírni, ha a bandájával nem akarunk háborúságot, egy alaposabb verés is megteszi (ami elől néha el is fut). Az egy más kérdés, hogy ha az illető bandával háborúzunk, illetve az adott gengszterünk sík buta, akkor esetleg a verekedés is lövöldözésbe fajul. Ilyen parancsoknál tehát célszerű előbb körülnézni, hogy van-e zsaru a környéken.

Hessegetésre nem célszerű valamilyen heti feladatot végző emberünket használni, ugyanis ha direkt parancsot adtunk neki ki az utcán, akkor a végrehajtása után nem tér vissza a dolgához, hanem szabad emberként álldogál az utcán. Igen nagy baromság, hogy ilyen rendfenntartó célokra kiválóak lennének a bázison maradt beosztott gengszterek, de őket hétközben nem lehet onnan előcsalogatni, miként azokat sem, akik munkájuk végeztével visszatértek oda. A kettes számú baromság, hogy ilyenkor nem lehet látni az emberünk infoit (márpedig ember legyen a talpán, aki minden gengszteréről tudja, hogy az miben jó), tehát néha olyannal kezdünk pofozkodásba, akinek fogalma nincs róla. A dolgon csak úgy tudunk segíteni, ha már eleve szervezünk egy utcai rendfenntartó alakulatot, akiket heti paranccsal járőröztetünk vagy a területünk meghatározott pontjaira állítjuk fel őket.

NAGY BAJBAN VAGYOK...

... amikor kritikát kell mondani a Gangstersről. Kezdjük ott, hogy a témát leszámítva semmi sincs benne, ami egy kicsit is modern lenne: a heti parancsok kiadását akár C64-en is meg lehetett volna csinálni, és a munkahét kinézete is inkább a 90-es évek első felének trendjét idézi, arról már nem is beszélve, hogy ahhoz, hogy lássunk is valamit, jobb ha eltüntetjük a házakat. Ehhez jön ugyebár a komplikált kezelés, és persze az, hogy a 3D-nézetben egyszerűen lehetetlen rendesen tájékozódni. Csak azért nem szapulom különösebben, mert fogalmam nincs, hogyan lehetett volna jobban megcsinálni. A háttérben szóló diszkósított jazz ugyan nem rossz még több órányi hallgatás után sem, de talán jobban illett volna hozzá valami olyasmi lokálzene, mint mondjuk a Grim Fandango egyes részeiben. Szóval csak egy öröm van benne, az is csak akkor, amikor az ember végre megtanulja és megszokja a kezelését – A JÁTÉK. Egyszerűen nem lehet abbahagyni. Annyira jól lehet kombinálni vele, és annyi kis apró esemény történik az utcán, hogy az csuda! Szóval egy jó darabig rajta marad a gépemen. (A kedvencem az volt, amikor az egyik templom zöldellő kertje a 15. hétre teli lett sírokkal...) Az már egy más kérdés, hogy kissé időigényes szórakozás, még akkor is, ha az ember csak egy scenariot játszik, vagy rövidített játékot egy adott cél (vagyon vagy terület) eléréséig. Szóval az ijesztő felszín igen kellemes kis játékot rejt maga alatt.

CoVboy

Gangsters

FEJLESZTŐ: Hothouse Creations

KIADÓ: Eidos Interactive

WEBSITE: www.eidosinteractive.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200+

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■□□□□□
Játszhatóság	■■■■■■□□□□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Ha a körülményes kezelőfelülettel megbarátkozik, még Al Capone is boldog lenne vele

végítélet

90%

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KíNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

PC KíNÁL

Eladó egy Dark Omen és egy Third Millenium CD-ROM, jogtiszta játékok. Magyar nyelvű leírással. Ár: 5000 Ft/db. Tel.: 06-20-9-513-627

EGYÉB KíNÁL

Eladó SNES + 2 joy, valamint játékok külön is: Donkey K. C. I, III - 5-8000Ft, S. Mario World II. - 6000Ft, F-Zero és Brutal 3000Ft. A gép 15000 Ft. Érd.: 22/413-392

Eladó SEGA MD2, 3 joy, MK2, MK3, Sonic2. Ár: 15000 Ft. Telefon: 33/411-437 (18 óra után)

Eladó első kézből egy SNES + 2 joy, 13 kazettával (MarioKart, Sim City, FIFA 96, Donkey Kong stb.). A kazetták külön is megvásárolhatók. Tel.: 06-23/451-481

EGYÉB CSERE

Keresem az 576 Konzol első 8 számát. Helyette adok 576 KByte-ot 1997/3 - 1998/10-ig. Tel.: 06-37/325-096

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC, C64, AMIGA, EGYÉB

ROVAT: CSERE, KERES, KÍNÁL

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR), INVERZ (+50% FELÁR), KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

CINKELT LAPOK

CSITT!

HALF-LIFE

Indítsd el a Half Life-ot így: hl.exe -console
A /GIVE parancs csak akkor működik, ha -dev -console paraméterrel indítod el a játékot. A GOD mód és a térképválasztás a -console paraméterrel működik.
A konzol a "~" gombbal hívható le.
A csalásokhoz előbb írd be: "sv_cheats 1
IMPULSE 101 - Fegyverek és lőszer
/GOD - god mód.
/NOCLIP - séta a falakon át.
/MAP xxxx-szel a megadott térképre ugrik.
c0a0 ; c0a0a ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d
c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c
c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b
c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a
c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a
c1a3b ; c1a3c ; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b
c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ; c1a4g ; c1a4i
c1a4j ; c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ; c2a1b
c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ; c2a2b2 ; c2a2c
c2a2d ; c2a2e ; c2a2f ; c2a2g ; c2a2h
c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ; c2a3c ; c2a3d
c2a3e ; c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ; c2a4c
c2a4d ; c2a4e ; c2a4f ; c2a4g ; c2a5
c2a5a ; c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ; c2a5e
c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ; c2a5x ; c3a1
c3a1a ; c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ; c3a2b
c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ; c3a2f ; c4a1
c4a1a ; c4a1b ; c4a1c ; c4a1d ; c4a1e
c4a1f ; c4a2 ; c4a2a ; c4a2b ; c4a3
c5a1
Multiplayer/Deathmatch térképek:
boot_camp ; bounce ; datacore
lambda_bunker ; snark_pit
stalkyard ; subtransit ; undertow
Gyakorló pályák:
t0a0 ; t0a0a ; t0a0b ; t0a0b1
t0a0b2 ; t0a0c ; t0a0d
/GIVE xxxx-szel a megadott cuccot kapod meg.
item_airtank ; item_antidote ; item_battery
item_healthkit ; item_longjump ;

GRIM FANDANGO (2. rész)

Remélem végigjátszottátok már a múlt szám óta? Ha nem, akkor folytassuk. Ott fejeztük be, hogy felmosóronggyal a kezünkben megtámadtuk a kövezetet Rubacava első osztályú éttermében. Azóta eltelt egy év, és Mannyre rámosolygott a szerencse. Már az övé az étterem, ami most a büszke Calavera Café nevet viseli, de tetőteraszáról szomorúan tekint le Rubacava éjszakai fényeire: hiába lett sikeres bártulajdonos, ha a kedves kis Meche Colomart nem találja, hogy hozzásegíthesse végső jutalmához. A merengést Lupe, a ruhatároslány zavarja meg, aki vidáman azt csicsergi, hogy most érkezett egy hölgy, aki olyasfajtának tűnik, aki pont passzol az ízlésünkhöz. Mielőtt lesétálnánk a lépcsőn, még nézzünk szét az emeleti irodánkban, amelynek legérdekesebb berendezése az íróasztalunkba szerelt kis masina, amelyen be lehet állítani, hogy a bárunk alagsorában üzemelő rulettasztalokon milyen szám jöjjön ki. Nyomkodásával per pillanat nem sokra megyünk, tehát nézzünk át a túlsó asztalkára, ahol Salvador Limones, a forradalmi vezér galambpostán küldött üzenetei hevernek a mozgalom nagy harcosa, Manny elvtárs részére. Később majd elolvassuk őket, most vonuljunk lejjebb a bejárati szintre, ahol akár szóba is elegyedhetünk Lupeval, a ruhatárosok gyöngyével. A kaszinó kivételével pang az üzlet, hiszen megint Halottak Napja van, és mindenki otthon van a családdal – leszámítva persze a megrögzött szerencsejátékosokat, köztük Bogennel a város rendőrfőnökével. A viszonylagos pangást Lupe arra használta fel, hogy egy vadonatúj kabátrendezési szisztémát dolgozzon ki: minden kabátra kis számozott műanyaglapocskát rak, és egy hasonlót ad a vendégnek is, így amikor annak a kabátjára van szüksége, villámgyorsan... További részletek elől meneküljünk le az alagsorban levő bár részbe, ahol Glottis egy szomorú szerelmes számot pötyög a zongorán, amit a Bone Wagonhoz írt. Barátunk kiválóan érzi magát mostanában: jól menő bárunk van, szép ruháink, ráadásul Max, a versenypálya tulajdonosa is minden héten megengedi, hogy menjen egy kört a Csontjárgánnyal – mi kell még a boldogsághoz?!

Az igazi cselekmény akkor indul Rubacavában, amikor kilépünk a bár ajtaján. Ahogy lesétálunk a lépcsőn, furcsa árnyat pillantunk meg a kilátó végét borító sötétségben, ami Meche hangján vádol bennünket azzal, hogy meg sem próbáltuk megtalálni. A jelenés csak egy halálmadár, ami közeledtünkre elrebben, de ahogy a messzelátóval követjük a röptét, hirtelen az igazi Mechet is megpillantjuk, amint a kikötőben Domino éppen felvonszolja egy hajóra. Manny hanyatt-homlok rohan a mólóra, és egy utolsó nekirugaszkodással még sikerül is elkapnia a beszállópallót, de az ajtóban hirtelen megjelenik Meche, egy üveggel jól alaposan fejbevágja, és szegény Manny aláhullik az óceánba...

Velasco, a révkalauz dörmögésére eszmélünk, aki némi szarkazmussal érdeklődik, hogy ez nálunk évente visszatérő dolog, hogy Halottak Napján úgy kell összeszedni bennünket az óceánból? Amikor Manny elmondja, hogy követni akarja azt a lányt, aki elutazott a hajóval, Velasco elmagyarázza neki, hogy az teljesen lehetetlen: a kikötőben kizárólag a Limbo nevű, holnap induló tehergőzös horgonyoz, az pedig utasokat nem szállít, maximum dolgozó matrózokat. Manny lelkesen jelzi, hogy ő akár még dolgozni is hajlandó: kiválóan ért például eladáshoz és bárfőnöknek se utolsó. Ezekre a kvalitásokra nincs különösebben nagy szükség, de a probléma ennél sokrétűbb:

– a legénység létszáma teljes, leszámítva egy Naranja nevű matrózt, de indulásra ő is visszatér a városból;
– ha véletlenül Naranja nem térne vissza, akkor sem vállalhatunk munkát, hiszen nem vagyunk szakszervezeti tagok;
– ráadásul egy matróznak nemcsak szervezett dolgozónak kell lennie, hanem a munkájához megfelelő szerszámokkal, nevezetesen Seabee-felszereléssel is rendelkeznie kell.

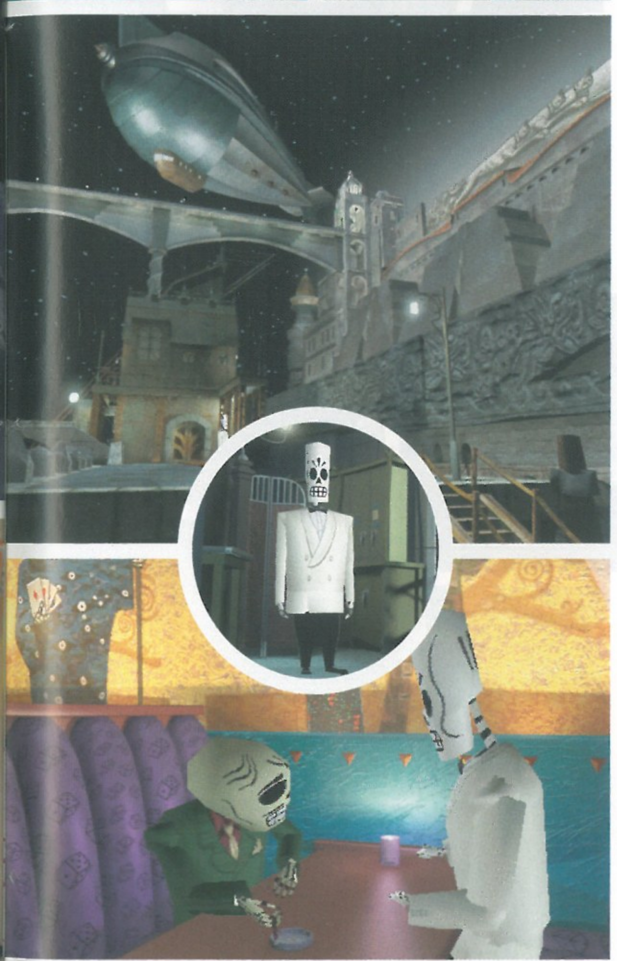
Ezzel Velasco summázta is, hogy mi lesz a feladatunk Rubacavában, tehát hagyjuk magára a palackba zárt hajómodelljével. Rubacavában az ember először kicsit nehezen ismeri ki magát, de némi terepszemle után rájön, hogy a Lucasarts-fiúk zseniálisan logikusan oldották meg a város elrendezését – csak egy kis gyakorlat kell a megismeréséhez. A kikötői móló előtti elágazástól két út vezet felfelé (az egyik a Blue Casket mulatóhoz, a másik a világítótoronyhoz), egy pedig lefelé, a dokkokhoz. Kezdjük a világítótoronnyal, ami előtt éppen a Seabeek (lefordíthatatlan szójáték a hadsereg tengeri mentőszolgálatosainak elnevezésével) tartanak rögtönzött gyűlést egy olajoshordó körül. Terry nevű vezetőjükkel hosszas beszélgetést folytathatunk arról, hogy most épp munkanélküliek, mert nem fizetnek a munkalehetőségért díjat a szakszervezetnek, ami a zsaruk kezében van, akik ugyebár egymás tenyeréből esznek a szerencsejátékokat üzemeltető gengszterekkel (élükön az el Marrow városából irányított Maximinoval), és egyébként is jó lenne, ha végre lenne beleszólásuk az életüket irányító dolgokba. Sajnos a felszerelésüket családi okokból eladták (kellett kajára a pénz), és a szakszervezeti igazolványukat sem hajlandók kölcsönadni – egy csomó lóvét fizettek érte Chowchilla Charlienak. Egyelőre ennyit a munkásosztályról, térjünk be – már csak szakmai érdeklődésből is – a Blue Casket mulatóba. Ez egy klasszikus füstös kikötői kocsma, amelyet alkoholisták, forradalmárok és hasonló lecsúszott egzisztenciák látogatnak. Nem is nagyon hajlandóak szóba állni az elegáns Mannyvel, leszámítva az egyik asztalnál ülő társaságot, akik Lenin összes művei fölött a forradalom aktuális kérdéseiről csevegnek. Na, tőlük aztán kapunk hideget-meleget! Mielőtt az osztályharc elmérgesedne, húzzuk elő Salvador nekünk küldött üzeneteit, amiből kiderül, hogy Manny Calavera a dicsőséges forradalom nagy szövetségese. A hangulat azonnal átalakul: most félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek ránk, aki ismerőse, sőt a barátja a nagy szabadságharcosnak. Még az okos kis vörös könyvet is elkérhetjük tőlük a szakszervezet és a forradalom égető kérdéseiről.

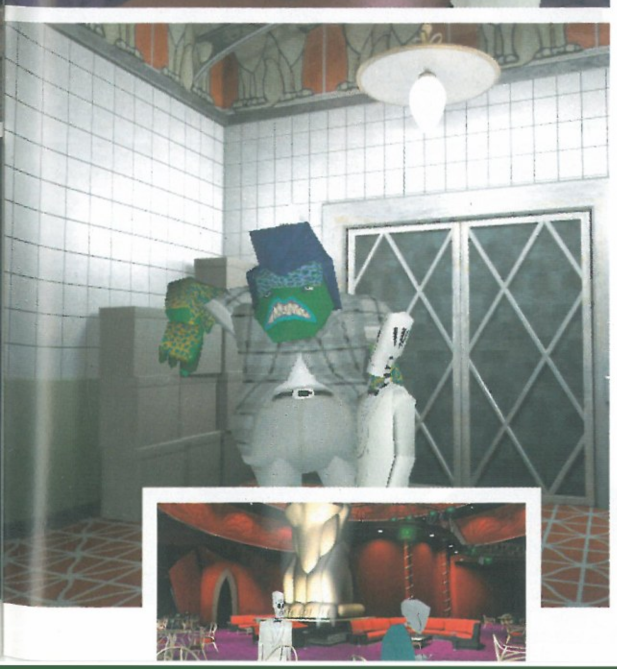












Az emelvényre felsétálva Lolába, a kis fotóslánykába botlunk. Manny ugyan jelzi neki, hogy ezen a lecsúszott helyen maximum Lenin fotójára van kereslet, de Lola leinti: épp lesben áll, hogy egy fotóval bizonyítékot szolgáltasson Maximinonak, a városka főgengszterének, hogy Olivia nevű barátnője hűtlen hozzá. Nevezett hölgy a lokál egykori énekesnője, jelenlegi tulajdonosa, és pillanatokon belül meg is jelenik a hátsó szoba ajtajában Nick Virago, a menő ügyvéd társaságában, aki mindenképpen ki akar zsarolni még egy búcsúcsókot tőle. Villan a vaku, és az ügyvéd dühösen Lola nyomába ered – ha Max kezébe kerül ez a kép, egész biztos virágágyást csinál belőle! Olivia érdeklődik tőlünk, hogy mi a helyzet a burzsoáziában és hasonló hangnemben hosszan évődhetünk vele. Ennek annyi a gyakorlati haszna, hogy Nick Viragoról megtudjuk, hogy Maximino ügyvédje (azaz a főnöke barátnőjét szédíti), Lola azért fotózgat, mert ő is szerelmes Maximinoba, továbbá – többek között – meghallgathatjuk Olivia hozzánk írt kis rigmusát, melynek címe "Tökfej". A lengőajtó mögötti konyhában a pincér a hely piaspecialitását készíti, amelynek receptjét még Olivia lopta Mannytől. Most éppen tele van vele a mosogató. Azonnali hatásáról később élőben is meggyőződhetünk, amint egy hölgy bátran belekortyol egy adagba...

A kis vörös könyvvel kocogjunk vissza a SeaBeekhez, akik remegő hanggal olvassák megszentelt szavait: "A munkásosztálynak kell élveznie a megtermelt javakat..." Aztán már ordítva olvassák, és aki eddig nem ismert volna rá az andalító háttérzeneként szóló Internacionáléra, annak rögtön beugrik, mihelyt az eredeti hangszerelésre visszatérve harsogó indulóra vált. A kikötőben kitör a forradalom, a kommunizmus kísértete járja be Európa helyett az olajoshordó környékét – mindaddig, amíg meg nem jelenik Bogen rendőrfőnök, hogy egy lakályos kis zárkába helyezze el a népvezérré előlépett Territ. Szegény SeaBee még visszakiabálja nekünk, hogy szerezzünk neki valahogy ügyvédet. Természetesen majd erre is sort kerítünk, de egyelőre nézzünk szét saját házunk táján.

A Casket melletti elevátoron liftezzünk fel Rubacava felsőbb köreibe, ahol a lift mögötti lépcsőn visszasétálhatunk Manny bárjához. Glottis továbbra is nyugodtan klimpírozik, és a a hátsó részen sincs túl nagy forgalom. A pincérek óvatlanul magára hagyták a bárpultot, pedig ott mosolyog benne a milliomosok kedvenc itala, a Marillo de Oro, benne igazi aranypelyhekkel. Jobb lesz, ha ezt biztonságba helyezzük magunknál. (Esetleg meg is lehet kóstolni, érdekesen büfiztető hatású).

A hátsó szobában viszont zajlik az élet. Az indiai származású halott és a házaspár vadul veszít, míg Bogen főnök vadul nyer (érdekes módon mindig ugyanazokkal a számokkal, azokkal, amelyeket Manny dolgozószobájában lehet beállítani). A sarokban levő egyik boxbanChowchilla Charlie, a Seabeek elmeséléséből már ismerős piti kis gengszter üldögél. Egy múltkori afférből kifolyólag nem nagyon kedvelik egymást. ("Szép az öltönyöd! Hol loptad") Charliet kirúgták a macskaversenyről, mert hamis fogadócédulákat gyártott, és bánatában jött ebbe a bárba. A cédulák gyártására szolgáló elmés kis szerkezetet akkor lopta a cellatársától, amikor utoljára lecsukták. Manny kárpótlás fejében gyorsan el is süllyeszti a zsebébe, majd további hamisítások iránt érdeklődik. Jogosítványra nincs szüksége egy halottnak, szakszervezeti igazolványra viszont annál inkább. Charlie meg is ígéri, hogy legyárja, viszont ő is kér valamit: ad egy VIP-belépőt a versenypályára, ahonnan örökre kitiltották, és azt akarja, hogy szerezzük vissza a táskáját, amit Maximino elvett tőle és egy titkos széfben helyezett el valahol. Irány tehát a versenypálya. Ahogy kilépnénk a bárból, Lupe ugrik elő a ruhatár pultja alól, azzal, hogy Lola üzenetet hagyott a számunkra. Mivel az üzenetek tárolására is egy teljesen új rendszert dolgozott ki, egy darabig eltart, amíg előkerül a boríték, és akkor is csak annyi derül ki belőle, hogy üres. Valaki itt járt, amíg Lupe elugrott valahová, összekuszálta a "rendszert", és ellopta a boríték tartalmát, ami szemlátomást valamilyen kulcs lehetett egykoron.

A kikötői elágazás eddig még nem használt harmadik útja vezet a dokkokhoz, ahonnan egy automatikus híd segítségével ballaghatunk át a versenypályára. Rubacava lakóinak a kedvenc szórakozása a galopp, amelyben az élőktől eltérően nem lovak, hanem irdatlan méretű macskákon versenyeznek a zsokék. Hogy milyen irdatlan méretűek is ezek a macskák, arról a feljáróval szemközti teremben álldogáló kitömött példányról értesülhetünk, nemkülönben a mellette nyíló udvaron található macskaalomról és gigászi méretű Whiskas-konzervekről. Manny nem szereti a köznép tobzódását az olcsó helyeken, így sétáljunk fel vele a lépcsőn.



A rácsos ablakoknál lehet kérni az aktuális verseny célfotóját, valamint kiváltani a nyereményt. Erre egyelőre nincs szükség, tehát célozzuk meg az ablak mellett nyíló folyosót, ami a VIP-vendégek bárjába vezet. A liftnél ugyan egy morcos főpincérbe botlunk, aki belépőnk láttán gyorsan megenyhül. A bárban bekukkanthatunk a konyhába, ahol jelenleg semmi érdekes nem történik, azon kívül, hogy egy hordódémonnal találkozunk. Az ő dolga, hogy az üres hordók helyett teliket hozzon a föld alatti raktárból a teherliften, ami most szemlátomást üzemen kívül van, mert nem nagyon reagál a gomb nyomkodására. Mindenesetre vegyük magunkhoz a konyha sarkában levő polcon árválkodó pulykatöltőt. A bár hátsó részében az egyik asztalnál üldögélve rátalálunk az igen kevéssé szimpatikus ügyvédre, Viragora. Maximino magánjogászának ugyan van saját irodája, de ott nem szolgálnak fel hideg hűsítőket, így tehát inkább itt tölti az idejét. Amint az asztalához lépünk, épp rágyújtana egy cigarettára, és a tárcájából a földre pottyan valami. Egy kulcs. Virago ijedten felnéz, aztán gyorsan visszarakja a helyére. Próbáljuk meg felkérni Terri ügyvédjének. Erre úgy irányítja a társalgást, hogy kibökjük: ő a legcsodálatosabb ügyvéd az egész városban – aztán közli, hogy éppen ezen okból dolgozik kizárólag Maxnak. Így tehát kénytelenek vagyunk megfenyegetni, hogy mindent elmondunk a főnökének róla és Oliviáról. Ettől nem jön zavarba: bizonyítékunk úgysincsen, de egyébként is

CSITT!

item_security
item_sodacan ; item_suit
ammo_357 ; ammo_9mmAR ; ammo_9mmbox
ammo_9mmclip ; ammo_ARgrenades ; ammo_buckshot
ammo_crossbow ; ammo_egonclip ; ammo_gaussclip
ammo_glockclip ; ammo_mp5clip ; ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357 ; weapon_9mmAR ; weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow ; weapon_crowbar ; weapon_egon
weapon_gauss ; weapon_glock ; weapon_handgrenade
weapon_hornetgun ; weapon_mp5 ; weapon_python
weapon_rpg ; weapon_satchel ; weapon_shotgun
weapon_snark ; weapon_tripmine ; weapon_quantumdestabilizer

CSITT!

ROGUE SQUADRON

A General Settings menüben Passcode-nak kell beírni az alábbiakat.

LEIAWRKOUT - Force feedback bekapcsolása
GUNDARK - A force feedback finomítása
CHICKEN - Az AT-ST lépegető kiválasztása
DIRECTOR - A High Scores-lista helyén megnézhetjük a közbenső "filmbetéteket"
MAESTRO - A High Scores-lista helyén meghallgathatjuk a zenéket
IAMDOLLY - Örökélet
TOUGHGUY - Minden fegyverből a legjobb

CINKELT LAPOK

CSITT!

GRAND TOURING
Nevünknek kell beírni az alábbiakat. (Race Options/Preferences/Driver Name)
GIMME8CARS - Valamennyi bajnokság, s ezzel egyetemben az összes autó választható
MOREWELLY - Gyorsabb lesz az autónk
CATCHUP - Mindig utol lehet érni az ellenfeleket, még durva kicsúszások után is



SITT

HERETIC 2
Az alábbiakat a konzol menüben kell beírni:
Playbetter
örökélet
Twoweeks
fegyver tűzerő növelés
Victor
no target, nem vesznek észre a szörnyek
Kiwi
falátjárás
Meatwagon
minden szörny meghal, kivéve a bosst
crazymonsters
idióta szörnyek, egymást kezdik ütni
angermonsters
ideges szörnyek, mindenki rád ront
suckitdown all
összes fegyver

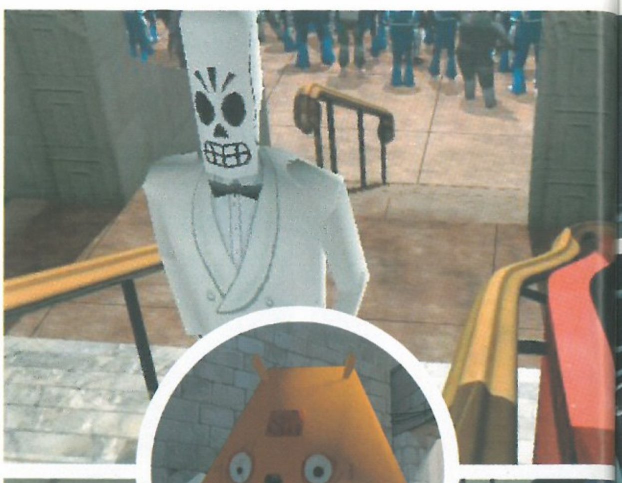
most beszél a főnökével, és egyébként is igen jól tennénk, ha eltűnnénk, mire visszajön. Igen nagy konspirátor lehetett világéletében, mert a tárcáját ottfelejti az asztalon. A gond csak az, hogy a kulcsot nem tudjuk előhorgászni belőle – mindenesetre tegyük zsebre.

Liftezzünk vissza a lépcsőházba, ahol egy újabb lépcső vezet a felső szintre, Rubacava biztonsági szolgálatának irodájába. Éppen egy Carla nevű hölgy van szolgálatban, aki szemlátomást reménytelenül szerelmes Mannybe. Rendkívül fontos munkát végez: bombákat keres a léghajókon ideérkező halottaknál. Ha a csodálatos fémdetektora iránt érdeklődünk, hosszas beszélgetés után megtudjuk tőle, hogy ha valakinél jelez az ajtó, akkor annak kipakoltatják az összes holmiját, és a detektorral is megvizsgálják, ha pedig az a vizsgálat is pozitív, a hátsó szobában levetkőztetik. Mannyt felvillanyozza ez a lehetőség, de Carla jelzi, hogy a videókamerák figyelik őket, így tehát hivatalos látszatot kell kölcsönözni a hátsó szobába jutásnak. A fémérzékelő kapu természetesen azonnal jelzi a Mannynél levő számtalan fémtárgyat, de miután az összes cuccát kipakolta az asztalra, Carla – legnagyobb bánatára – nem talál semmit a detektorral. Kénytelenek vagyunk tehát segíteni neki: kellemeset a hasznossal alapon húzzunk egyet az aranypelyhekkel teli likőrből, és sétáljunk át a kapu alatt. Most már a detektoros vizsgálat is pozitív, tehát mehetünk a hátsó szobába. Itt az előzetes várakozásokhoz képest szörnyű dolog történik: Carla elkezdi elmondani az ő kis életét. Mondja, csak mondja, mondja a végtelenségig. Néha egyetértően közbedünnyöghetünk valami helyeslőt, de legjobb lesz, ha megkérdezzük, hogy megnézhetnénk-e már végre azt a detektort. A beszédfolyam hirtelen elapad, és Carla pont úgy viselkedik, mint ahogy ez egy nőtől elvárható, akit félbeszakítanak mondókájának előadása közben: dühösen kivágja az ablakon az egész miskulanciát. Bele a hatalmas macskaalom kellős közepébe. Egy tapintatos férfi természetesen ilyen kínos pillanatban ügyesen lelépne, de mi természetesen maradunk. Carla asztala mellett ugyanis egy igen érdekes eszköz található: egy acéllappal lezárt akna, ahol a bombának látszó tárgyakat szokták megsemmisíteni. Talán cigarettatárcát is nyit... Adjuk tehát oda az ismét hivatalnoki méltóságába burkolózott Carlának, és mondjuk azt, hogy az asztal alatt találtuk. Erre természetesen frászt kap, és gyorsan bedobja a detonátorba. A tárcából nem is marad semmi, de a kulcs épségben kerül elő.

Sétáljunk le tehát az udvarra, a hatalmas macskaalomhoz. Lévén használt macskaalomról van szó, Manny abszolút nem akar belemenni, így tehát a detektor utáni kutatáshoz szükségünk lesz magának a detektornak a közreműködésére is. A fémtárgyakra még mindig csipogással reagál: álljunk tehát a macskaalom feletti pallóra, húzzuk elő a kaszát, és lengessük meg a trutyi fölött. Ezt mindaddig ismételjük, amíg Manny a kaszával ki nem horgássza a detektort. Kicsit mondjuk büdös, de lehetne rosszabb is... Az alom mellett hatalmas bálákban halmozódnak az alom használatának előidézői, azaz a tápos konzervek. Valaki az egyiken rajta felejtett egy behemót nyitót is, ami most szintén átvándorol tárgyaink közé (akár rögtön ki is próbálhatjuk használatban).

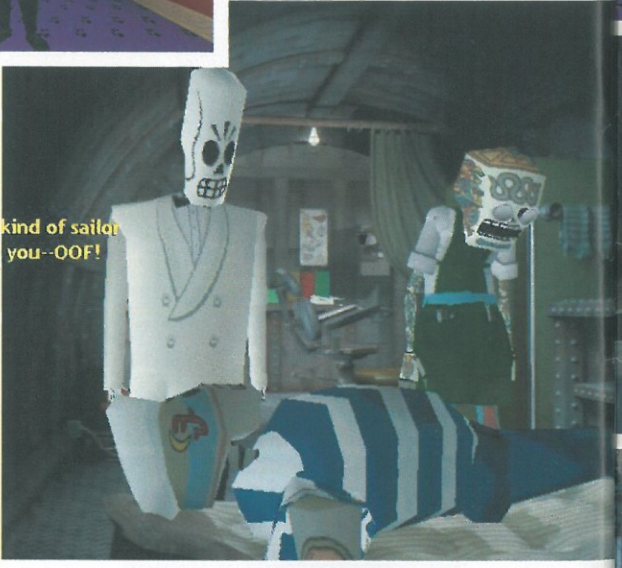
Egyelőre ennyit a versenypalotáról. Sétáljunk vissza a Casket mulató konyhájába, ahol a mosogatónál a pulykatöltőt mintegy lopótökként használva magunkhoz vehetünk egy adagot az ütős piókából. Vissza megint a dokkokhoz, ahol jobbra kisétálhatunk a kőmóló végébe. A lépcső egy meglehetősen rozzant állapotban levő kunyhóhoz vezet, amelynek a bejárata kicsit eltér a szokásostól, ugyanis egy nagy gőzkazánba bemászva juthatunk be. Az épület tulajdonosa Toto mester, foglalkozására nézve tetováló. Ez nem is annyira meglepő, lévén a kikötőkben mindenképpen szükség van a foglalkozására, máskülönben hogyan festenének a matrózok horgonyok és meztelen lányok nélkül. Az viszont már sokkal inkább meglepő, hogy időről-időre tökéletesen érthető magyar félmondatokat kever a beszédébe (lévén kikötő, rendszerint a nyomdafestéket elég kevéssé tűrő kitételekkel)! Toto mester jöttünkre épp csak felpillant a munkájából, ugyanis épp dolgozik: a teherhajóról hiányzó matrózt, Naranjat varrja, aki egyébként időről-időre nagyot húz a mellette levő üvegből. Mivel úgysem figyel ránk senki, kellemesen elszórakozhatunk a falon levő telefonnal, illetve belemélyedhetünk az asztalon fekvő mintagyűjteménybe, ami három témakört sorakoztat fel: tengerész, kedves és horgonymánia. Érdekesebb dolgok a hátsó szobában várnak bennünket egy hűtő képében. Valamai baj lehet a villanyellátással, ugyanis ha kinyitjuk az ajtaját és felgyullad a belső világítása, lelassul a tetoválógép is. Akik már varrattak magukra valamit, tapasztalatból tudhatják, hogy minél lassabban üt a tű, annál fájdalmasabb – most is Naranja ordibálásától visszhangzik a ház, míg a tulaj kacifántos magyar átkok kíséretében vissza nem csukja a hűtő ajtaját. Legközelebb támasszuk is ki az ajtót a hűtő egyik ládájával, majd szaladjunk vissza az előtérbe. Toto és Naranja értetlenül bámulnak a hátsó szoba felé, hogy ki a franc nyitogatja az ajtót, ha mi itt vagyunk – ezt a pillanatot használjuk fel, hogy Naranja üvegébe belenyomjuk a mosogatóból felszippantott nedűt. Tényleg erős lehet, mert Naranja a következő kortynál felborul, és kénytelenek vagyunk a méltatlankodó Totoval átcipelni a hátsó szoba díványára. Toto azonnal telefonál is Velasconak a révkapitányságra, hogy Naranját munkahelyi baleset érte: tökrészeg. De reggelre biztos kialussza, ő majd átküldi a Limbo gőzösre, tehát a hajó legénysége induláskor hiánytalan lesz. (A francba!) Amíg Toto telefonál, vizsgáljuk meg az édesdeden hortyogó matrózt, és szólítsuk magunkhoz a nyakában függő dögcédulát, mert igen ronda húzáshoz fogunk folyamodni.

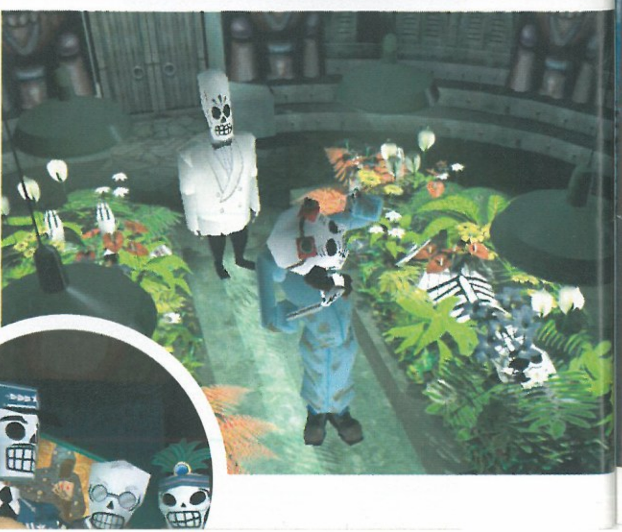
A Casket melletti liften menjünk feljebb egy szintet, és baktassunk le a vele szemközti lépcsőn. A téren álló épület kétfunkciós: a felső szinten van a börtön (beugorhatunk esetleg megnézni, hogy Terri Sea Bee hogyan viseli a várakozást az ügyvédre), az alagsorban pedig Membrillo, a helyi halottkém várja a kuncsaftokat. Most is van kettő. Ha a lélek meghal, mielőtt elérné végső nyughelyét, a Kilencedik Alvilágot, örök-





















re elveszett. Ilyenkor a porhüvely virágba borul, ugyanis a földi élet ellentétekként itt a virág nem az öröm, hanem a fájdalom jele. Membrillo dolga, hogy a hatalmas virágágyásokból megpróbálja azonosítani az elveszett lélek kilétét. Ebben mi is segíthetünk neki: amíg az egyikkel van elfogalalva, dobjuk a másik holttestre Naranja dögcéduláját, és mivel az öreg szemei (illetve szemüregei) már elég gyengék, nyomjuk a kezébe a fémdetektort is. Így nagy nehezen azonosítja is az egyik hullát a Limbo gőzös egykori matrózával, és rögtön oda is telefonál Velasconak, hogy az egyik embere itt van a hullaházban. A szabad hely tehát már megvan a hajón.

Sétáljunk ki a világítótoronyhoz (a Sea Beek után), aminek az ajtaja zárva van, viszont Lola kulcs nyitja. Odafent kellemetlen meglepetés fogad bennünket: a félig már virágba borult Lola, aki haldokolva elismeri, hogy tényleg bolond volt egész életében (sőt halálában is), és mielőtt véglegl eltávozna a lelke már csak annyit tud kinyögni, hogy a Viragot terhelő fotót egy ismeretlen férfinak adta. Hát ez nem sok. Ahogy a szél elsöpri az utána maradó szirmokat, egy kis lapocska bukkan elő közülük, rajta a 22-es számmal.

Menjünk vissza Manny bárjába, és mutassuk meg Lupenak, aki kitörő lelkesedéssel konstatálja, hogy a lapocska az új kabáttárolási rendszerének egyik oszlopos tagja – tehát mégis érdekel bennünket! A számhoz kapcsolódó ruhán (egy női farmerfelső) kissé megütközik, de amikor Manny megnyugtatja, hogy az övé, csak sikerül megnyugodnia. Lola kabátjában egy cetlit találunk, a következő rejtélyes felirattal: 36 – Rozsdás Horgony. Hm.

Nézzünk le a bárba, ahol mutassuk meg Glottisnak a VIP-belépőnket. Derék társunkon ettől azonnal kitörnek régóta elfeledett szenvedélybetegségei, az alkoholizmus és a szerencsejáték – egyszerűen kikapja a kezünkből, és elrohan vele.

Következő utunk ismét Toto mesterhez vezet, a horgonyok nagy szakértőjéhez. Ő még mindig nagyban telefonál, de ha felmutatjuk neki Lola címkéjét, minden további nélkül azonosítja is, mint az egyik legsikeresebb designját. Mindjárt elő is húzza a mintagyűjteményt, hogy megmutassa, de a helyén egy fotót talál, amiről azt állítjuk, hogy Lola hagyta itt nekünk. A kép egy korábbi macskaverseny célfotóját ábrázolja.

Irány tehát a verseny, ott is a VIP bár. Glottis felköltözött a galériára, ahol a versenyeket monitoron követve kényelmes körülmények között leihatja magát. Már jelentős előrehaladást ért el az ügyben. A konyha hátsó részében a hordódémon roppant barátságtalanul közli, hogy nem használhatjuk a teherliftet, így tehát okosabb lesz, ha inkább a konyha előterében várakozunk. Amint a főpincér besiet, ő is megprónál kitessékelni bennünket, aztán lekocog a kamrába. Csukjuk rá szépen az ajtót, és reteszneк akasszuk rá a kaszát. A főpincér vadul őrjöng odabenn, és addig veri az ajtót, amíg az egyik polc tetejéről a fejére nem esik valami. Közben Glottis megint megszomjazik, és mivel a pincér többszöri követelésére sem jön elő, maga jár a dolog végére: egy az egyben felhörpinti a konyhában található egyetlen hordó tartalmát. Másszunk fel a létrán a hordóhoz, nyissuk ki a konzervnyitóval és ugorjunk bele. A hamarosan újra felbukkanó Glottis szomorúan konstatálja, hogy a hordó csapjából semmi nem folyik, viszont felfedezi, hogy hova bújt a pincér, és néhány taslival győzködi az újabb hordó pia azonnali szükségéről. Az ideges főpincér azonnal a hordódémont hívja, aki szépen leszállítja az üres hordót a teherliften a raktárba. Velünk együtt.

Ugorjunk fel a targoncára, és guruljunk be a vele a liftbe. A gomb nyomkodásával tudunk a bár és a raktár szintje felett utazni, van viszont egy közbülső szint is, ahol nem áll meg. Így amikor a lift felfele halad ugorjunk fel a targoncára és toljuk ki a villáit a védőrács alján levő lyukon ennél a szintnél. A lift elakad, a targoncavilla emelőjével pedig pontosan az alagúthoz húzhatjuk magunkat. Ez nem más, mint Maximino titkos széfje, amiről Chowcilla Charlie beszélt. A folyosó végén meg is találjuk a táskát, benne azonban nem pénz van – egy csomó ellopott jegy a Kilencesről. A folyosón visszafelé haladva Charlieba botlunk, aki egy otromba nagy mordállyal kéri, hogy adjuk neki szépen oda a táskát. Ennyire meggyőző érvek előtt kénytelenek leszünk meghajolni, de legalább van annyi vér a pucájában, hogy a hamis szakszervezeti igazolványt megcsinálta, és azt búcsúzóul át is nyújtja.

Itt az ideje, hogy üzembe helyezzük Charlie hamisító masináját: ha valaki mindenkivel beszélt már eddig és megnézte a célfotón, hogy hányas macska nyert, akkor gyerekjáték lesz használnia: állítsuk a futam számát 2-re, a napot TUE-re, a rajtszámot pedig 6-ra, majd nyomtassuk ki a bilétát. A VIP-folyosó melletti rácsos ablaknál már ismerik a Charlie-féle tiketteket (ott el is hajtanak vele, ráadásul nyomtathatunk újat), a másik ablaknál viszont, ahol a régebbi futamok célfotói tárolják, ott jó lesz. Amikor kihozzák a pakkot, Manny gyorsan kicseréli az igazi célfotót az abban heverőre, ami természetesen nem más, mint Lola fotója Nickről. Virago közben visszatért a bárba, tehát tegyük ismét tiszteletünket nála, most már a bizonyítékkal felszerelve. Így már könnyen megnyerhetjük Terri Sea Bee ügyvédjének, aki hamarosan ki is repül a börtönből. Lelki nyugalmunk kedvéért még búcsúzóul egy jó nagyot beleverünk a fejébe.

Kocogjunk vissza a bárba, fel Manny irodájába. Bogen főnök közben szorgalmasan nyeri a pénzt ugyanazzal a számmal, amely szép sorozatnak elérkezett az ideje véget vetni. Állítsuk át az íróasztalba épített rulettasztalon a számot, mire a következő pörgetésnél Bogen veszt. Ettől függetlenül követeli a pénzét, és olyan dühbe gurul, hogy bezáratja az egész kaszinót, és fogdmegjeinek kiadja a parancsot, hogy ezzel a Calaveraval személyesen akar elbeszélgetni. Manny a versenypálya előtt szedi össze Glottist, aki most már szintén itt akarja hagyni ezt a koszfészket – nagyszerű szerelő lesz belőle a Limbo gőzösön. Mi pedig Naranja almatróz helyén fogunk szerepelni, ami ismét összehoz bennünket egy régi ismerőssel: a felmosórongggyal. Manny neki is fekszik a fedélzetnek és sikálja, sikálja, sikálja...

Nna, ezzel véget is ért a második év, és ezzel a leírás második része is. Legközelebb folytatjuk.

CSITT!

BLOOD II

A blood2 honlapján egy halom csalás található (szintugrástól kezdve god módon át az öröklőszerig) de nekem csak egy jött be, az MPKFA, ez is fegyvereket adott (a honlap szerint god mód...) lehet, hogy az újabb verziókban már mennek a kódok de az eredetiben nem csináltnak semmit. A beíráshoz nyomjuk meg a T gombot (vagy amire a talk van állítva).

CSITT!

O.D.T.

A játékot még nem teszteltük, de ami késik, az nem múlik. Addig jól jönnek a csalások, amiket a főmenüben kell megadnunk. Ha jót adtunk meg, csenget egyet a játék.

LACRIMOSA: A`játék elején ki lehet választani a szintet
SOPHIA: Sophia aktív karakter lesz
KARMA: aktív karakter lesz
Játék közben az Esc megnyomásával pauzáljuk a játékot, majd az alábbi kódok használhatók:
ALEX: 50 élet
BOZ: Maximum mana
JBB: Minden fegyver csutkán
MUMU: Maximális tapasztalat
RIK: Összes varázslat
XUL: Maximum energia
CACHOU: Az összes cheat aktív



CSEVEGŐ



Aki bújt, aki nem, BÚÉK! (Avagy jónapot, de az olyan sablonosan hangzik.) Ezt vehetitek koedukált jókívánságnak, elsősorban persze azok, akiknek újévi jó- illetve rosszkívánságait nem köszöntem meg külön, másodsorban meg azok, akik decemberben és január elején felrobbantották elektronikus és analóg postaládánkat egyaránt. (Melynek címe a fejlécben mosolyog, utólagos/előzetes karácsonyi ajándékként mindazoknak, akik e-mailjükben (!) nehezményezték, hogy nincs benne az újságban az e-mail címünk...) A robbantást úgy értem, hogy Martin eddig floppyn hozta az e-maileket és kicsiny szütyőben az a-maileket – most hardver felszerelését vinyóra, illetve ruháskosárra cserélte.

Több okból is meg lettem énekelve az utóbbi időben: egyrészt azért, hogy a Csevegőben az utóbbi időben átmentem Livingstone-ba, avagy kaland/kockázat/miegymásba ("lapozz az x oldalra"), másrészt azért, hogy kevés levélre válaszolok az újságban. Az első problémán nagyon kacagtam, a második pedig talán azért lehet, mert szeretek egy-egy problémát egyszer-s-mindenkorra elintézni, ezért esetleg nem szabdalom fel a levelet, és én is hosszabban elmélkedek az adott témáról. Mielőtt megkezdeném e havi kicsapongásainkat, azért egy dolgot még szeretnék megjegyezni: tavaly volt néhány probléma abból, hogy úgymond "eredeti szövegkörnyezetéből kiemelt" levéldarabkák szerzőit hessegettem melegebb égtájakra, megsértődtem, szerintük kiforgattam a szavaikat, leégettem őket, satöbbi. A dolog úgy áll, hogy nyilván nem óhajtok én senkit sem megsérteni, mert nem azért tartanak itt, hogy megfeszített munkával elüldözzem az olvasókat (arról már nem is beszélve, hogy ÉN biztos nem fogok semmin megsértődni, maximum megvonom a vállam), de azért tán csak engedtessék meg nekem, hogy ha valamiről az a véleményem, hogy baromság, akkor azt is írjam, továbbá ugyan hadd legyek már egy kicsit vitriolos, ha valaki a suszternak akarja megmagyarázni, hogy hogyan talpaljon meg egy cipőt. Nna, akkor ezt ki is tárgyaltuk, csevegjünk egy kicsit:

GJAZA STRIKES BACK

Hell CoVboy!

NemtOm emlékszel-e rám, még tavaly holmi válaszokat követeltem rajtad, amit meg is kaptam, de ez kissé furcsán vette ki magát az újságban.Szóval a tavalyi Nagy Leégetés óta kicsit elszontyolodtam, kaptam is pár ismerősömtől hideget-meleget, meg voltak akik rosszindulatúak voltak velem, de ezt már el is felejtettem.Nincs harag, de szerintem te egy kicsit haragudtál vagy inkább félreértetted a dolgot. **(Harag nyet. Lásd mint fent.)** Én vagyok Gjaza. A Softwarepiratee-t elhagytam mert ciki volt meg holmi Zoleera hasonlitott a vége. Felgyülemlett bennem pár gondolat megint, ami senkit sem érdekel, de azért leírom, mert ma nagyon excentrikus vagyok.

Az újság jó, főszerkesz...,cikkek jók, design jó, megjelenés jó. Terjedelem...nos..khm..hogy kezdjem, hogy ne vesd a kukába az ötleteimet. Na mindegy szerintem elviselhetnétek több reklámot és cserébe több cikket.Én ezt úgy értem hogy az ár maradjon és növeljétek a cikkek számát úgy, hogy az ár maradjon, meg persze ne legyetek veszteségesek.Tehát szerintem khm.. 20 oldal reklám eltart legalább 10-15 oldal leírást (túl optimista lennék...?) Ez manapság tényleg nem olyan szokatlan dolog. Mármint a reklám, cikk, reklám, reklám cikk felosztás.Na persze többet kéne lapozni, de nem a reklámokért veszünk meg egy újságot, hanem a cikkekért.Csinálhatnál népszavazást az újságban, tudod, hogy imádjuk a kérdőíveket. Ha hasogatni akarom a szőrszálaidat, akkor azt mondom, hogy a játékok fölé felesleges odaírni, hogy megjelent-e vagy nem, mert ha van értékelő, akkor nyilvánvalóan.... **(Itt álljunk meg egy percre. Szerintem nem felesleges odaírni, hogy megjelent-e vagy sem, nyilván nem véletlenül került az értékelőbe. A derék cégek jó szokása, hogy még a megjelenés előtt elküldenek a különféle újságoknak egy bétát, vagy alfát, vagy "értékelhető kódot", hogy mire ténylegesen megjelenik, addigra a bizonyos átfutással dolgozó offline magazinokban is ott mosolyogjon az ismertetője. (Bár ahogy a mostanában megjelenő bughegyektől hemzsegő játékokat elnézem, a béta néha már egyenlő a végleges játékkal, amit majd vidáman lehet patchelgetni – de ezt most ne boncolgassuk.) Nyilván ha egy 90-95%-ig készen levő játékot kapunk, akkor arról a következő aktuális számban igyekszünk is egy helyre kis ismertetőt karcintani. A probléma akkor szokott adódni, amikor ilyen-olyan okokból a teszt több hónappal is megelőzi a játék megjelenését, azaz a kutya nem emlékszik már rá. Ez az egyik fele. A másik meg az, hogy a fiúk az 576 Shopból is megsimogatták a buksimat ezért a sorért, mert már igen sokszor előfordult, hogy egy meg nem jelent játékot naponta többször is kerestek náluk, mondván, hogy az újságban már írtunk róla, azonnal adjanak egyet. Szóval szerintem elfér az az egy sor ott az értékelőben.)**

Lehetne már némi régi-új rovat pl. Hónap Bukása, Toplista **(Jááái, már megint a toplista! Kezd üldözési mániám kialakulni...)** (szerkesztői, olvasói, mindenkori legjobb, év legjobb játékai, szerkesztők-olvasók szerint). Persze nem mindegyiket mindegyik számban, hanem év végén az olvasók, szerkesztők szavaznának és persze lenne havi is.Ez maximum 2 oldalt venne el, tele szép grafikonokkal. Még szerintem nem késő, hogy mondjuk februárban feltedd. Gondold meg!A tömegek beküldenék. Mondjuk januárban megkérdezed a csevegőben és várod a reakciókat. (A reakcióktól függetlenül megcsinálnád.... :)))) **(Hehe. Úgy látom, sejtesz egy-két apró nüanszot az újságkészítés műhelytitkaiból.)** Valami újdonság tényleg sokat dobna a lapon, és itt nem feltétlenül grafikai csicsázásra gondoltam.Persze túl sok új ötletet ésn sem tudok adni, meg hogy van az Internet (már akinél) egy off-line újság túl sok új hírrel nem tud szolgálni. Leszámítva a komolyabb leírásokat meg a Csevegőt :). **(Hát ez bizony így van. 5-10 éven belül talán ki is fognak pusztulni.)**

Mindenesetre örülök annak amit hatalmas olvasói nyomásra megcsináltál.(stábfotó) Lehetne rövid interjú Vári Zolival, mint ősi 576 író meg persze az újakkal is. Róluk SEMMIT nem lehet tudni. Még szinte a nevüket se. Már ennyire nem fixek az írók? Írj annyit, hogy zmrzlina, vagy bármit ha nyugtáztad a levelet.

Gjaza

Zmrzlina. Nyugta. Bármi. (Nem kívánt rész törlendő.) Az írók azért meglehetősen fixek. Vári Zoli például már évek óta V.Z., T.J is már évek óta

T.J., hogy másokat már ne is említsek. Ha ekkora az érdeklődés személyük iránt, természetesen kielégítjük a tömegek érdeklődését. Az 576 Házikönyvtár sorozatban már előkészületben van a "Vári Zoli Vári Zoliról", "TJ T.J.-ről", és hasonló mélyenszántó bibliográfiák, amelyben nevezett urak vallanak magukról, megosztják veletek gondolataikat a világról, mindezt egy olyan 2-300 oldalon. (A TJ-monográfia például az "Ööööö..." alcímet viseli, lévén ez jeles tollnokunk kedvenc nyelvi fordulata, meg egyébként is a könyv teljes terjedelmében ebből a mélyen szántó kinyilatkoztatásból fog állni.)

Komolytalanra fordítva a szót, térjünk vissza a leveled első részében felvetett témára (úgyis erre akartam igazából válaszolni), nevezetesen a terjedelemre. (Nicsak, mégsem dobtam sutba!) Természetesen tisztában vagyunk vele, hogy mostanában már annyira kiterjedt a PC-s játékpiac, hogy előbb-utóbb szükségessé válik megnövelni az oldalszámot, mondjuk legalább úgy 100 oldal magasságáig. Nyilván ez kicsit több reklámot is jelent majd, de akkor legalább több játékkal is foglalkozhatunk, jobban bele lehet mélyedni olyan játékokba, mint a Half-Life, Thief, Heretic II, Fallout 2, amelyek most kénytelenek két oldalon szorongani, nem is beszélve arról, hogy tán még egy-két egyéb téma is befigyelhet. Mielőtt megint felrobbanna a postaláda, már most meg szeretném jegyezni, hogy ez NEM a jövő héten, és NEM is a jövő hónapban várható, két okból sem:

1. Most emeltünk árat, jobb, ha nem válik ez a szokás permanenssé;

2. A dolog nem úgy történik, hogy csettintünk egyet, és holnaptól 100 oldalasak vagyunk, mert a nagyobb terjedelemnek akad néhány egyéb technikai vonzata is.

Maradjunk annyiban, hogy rajta vagyunk az ügyön, és – mivel most hallom, hogy még mindig komáljátok a kérdőíveket – mihelyt célegyenesbe kerül a dolog, néhány találós kérdésben egyeztetjük az elvárásokat a realitásokkal, hogy a kecske is jóllakjon, meg a káposzta is megmaradjon.

JOLLY ROGER

Csocsi CoV ! A múltkori számban nagyon rossz szájízzel beszéltél a hamis CD-kről. Nem mintha Ti meg az egész újság ebből élnétek. Ugyanis nem tudom jelenleg Magyarországon kinek telik 10.000 Ft-os Settlers III-ra, de a diákoknak és a fiataloknak (akik az újság magját képezik) biztos hogy nem. Hacsak a miliomos apuka meg nem veszi az ő pici fiának. Tehát a trend a következő: az ember megíratja a CD-t és megveszi hozzá az eredeti 576 KByte-ot, ellenben, ha nem lenne hamis CD, sokkal kevesebben vennék az újságot, ergo kevesebb lenne a példányszám. Nagyon várom véleményed erről a témáról, de komolyan!!!
by: Magic-GabEE

Jó, akkor legyünk komolyak. Egyrészt nem látom az összefüggést a kalózkodás és a példányszámunk között: ismertetőket (vagy inkább kritikákat) írunk, nem pedig kézikönyveket. Másrészt ha ilyen témában kapok levelet, mindig úgy érzem magam, mint az egyszeri autós újság postamadara, akinek egy kedves olvasója megírta, hogy soha többé nem lop mondjuk Suzukit, mert abszolút nem gyorsul, és a múltkor is utolérték a rendőrök. Maradjunk annyiban, hogy mindenkinek tudomásul kell venni, hogy a szoftvertörvény óta Magyarországon bűncselekménynek számít az illegális másolatok használata. (De nemcsak Magyarországon, hanem az egész világon.) Mivel én is ebben az országban élek, tisztában vagyok vele, hogy ettől a ténytől függetlenül a CD-knek legalább a 90%-án lopott szoftver figyel. (De nemcsak Magyarországon, hanem az egész világon.) A nyolcvanas évek szabad rablásától kezdve kialakult téves reflexeknek köszönhetően persze mind a mai napig senkinek nincs még egy csöpp lelkiismeretfurdalása sem, ha lemásol egy CD-t – és ez talán így is lesz mindaddig, amíg valaki nem ebben az üzletágban akar megélni (fejlesztő, disztribútor, kisker, stb.), mert akkor nyilván ő fogja a legsötétebb átkokat szórni a rohadt szemét kalózokra. Rendben, azt mondhatjátok, hogy én könnyen beszélek, mert nekünk küldik a cégek a játékokat. Maradjunk viszont annyiban, hogy sehol a világon nem az a trend, hogy az egyszeri felhasználó minden hónapban 10-20 játékot habzsol össze magának (mint azt ugye teszi a sok másolgató – talán ezért is nincs különösebb respektje egyetlen játéknak sem), legfeljebb egyet, netán kettőt – és ezzel el is van egy-két hónapig. Többek között ezért találták fel a demó, illetve felhasználói programoknál a 30 napos kipróbálható verzió intézményét: az egyszeri játékos nyugodtan, jogtisztán játszhat, és ha esetleg megtetszik neki, akkor talán meg is veszi a játékot. Most pedig elérkeztünk az ár kérdéséhez: figyelembe véve, hogy manapság egy normálisabb konfigu elég rendesen veri a két kilót, AHHOZ KÉPEST nem is olyan sok tíz rugó a Settlers III-ért vagy mondjuk a Gangstersért (amivel tényleg hónapokig el lehet lenni), amiből kettőt egyébként is ÁFA formájában az államnak fizetsz be. Érdekes módon mindenki a játékok árával problémázik, de soha senki nem jön a hardverrel (merthogy azt ugyebár meg KELL venni) – pedig szerintem sokkal nagyobb kitolás a világgal az a kedves kis trükk, hogy akárhányszor új processzorgenerációval állt elő az Intel, állandóan lecseréltette a felhasználókkal az alaplapjukat és a RAM-jaikat, sőt, most meg már a házat is! Arról meg nem is beszélve, hogy nem muszáj ám vadonatúj játékot venni: gyengébb minőségűeket 3-4 hónappal a megjelenés után már kaphatsz 2-3 rongyra leárazva, normálisabb féléves-éves játékokat pedig budget kategóriában újra piacra dobnak félharmad áron, netán olyan válogatásban, amikor egy teljes árú játék áráért 5-10 darabot is megkaphatsz.

Khm. Persze ha jól belegondolok, 'fából vaskarika'-dolog elvekről papolni itt, amiért tudvalevőleg nem adnak semmit a közértben. Zárjuk le azzal ezt a témát, hogy mindenki döntse el maga, hogy milyen úton-módon jut a játékai birtokába, mint ahogy teljesen szabadon választott, hogy vesz-e az ember buszjegyet, avagy nem.

M=EC²

Üdv marha! :)

Most nincs kedvem dicsérni azt a hiperszuper 576-ot, ami nagyon cool. A legutóbbi Csevegőben írtad, hogy 4 nem több, mint 6. Most ezt szeretném megcáfolni. A gyűlést megnyitom.

Tétel: 4 több mint 6.

1. bizonyítás: A 4-es 3 darab egyenes vonalból van, de a 6-osban csak 1 darab ilyen egyenes vonal van. Tehát 3 több, mint 1, tehát 4 több, mint 6. Érted, ugye?

(Nem, nem értem. A 6-ban egy darab elég görbe vonal van, a 4-ben viszont egy sem, tehát 1 több, mint 0, azaz 6 több, mint 4.)

2. bizonyítás: A "négy" szó 4 darab betűből áll, a "hat" szó pedig csak 3 betűből. Ez má' biztos érthetőbb, tehát 4 több, mint 6.

(Ez tán első ránézésre igaznak tűnik, de vegyünk csak egy számológépet, ami tudvalevőleg jobban számol nálunk, és nyomjuk le a a 4 és 6 billentyűket – látnivaló, hogy míg a 4 megjelenítéséhez csak négy darab szedettvedett digit szükséges, addig a 6-hoz már nem éri be kevesebbel hatnál, ami a napnál is fényesebben bizonyítja, hogy 4 kevesebb, mint 6.)

3. Bizonyítás: Csak.

(Héló! Ez a CoVboy-féle megtámadhatatlan bizonyítási módszer, 'azértmert'-tel leosztva!)

4. Bizonyítás: Ha még kell bizonyítani, írj egy levelet és bebizonyítom.

(Hagyjuk a francba, annyit nem ér az egész.)

Következő levelünkben Petigorasz tételét fogjuk bebizonyítani, addig is jó szilveszterezést meg jáccást meg írást meg sörözést meg ilyenek.

TSÁÁÁÁÁ!!! CWorm & T-boy

Tisztelt Publikum! Az 576 Kbyte, és azon belül is a Csevegő az eddigiekben is tág teret biztosított a begyepesedett világ által meg nem értett zsenik megnyilatkozásai számára. A továbbiakban is várjuk mindazok jelentkezését, akik feltalálták a spanyolviasszal töltött perpeetuum mobilét, az önműködő villamosjegyet, illetve egyéb más módon próbálnak hozzájárulni kicsiny civilizációnk épüléséhez – már amennyiben engedélyezik a levélírást az ápolók.

KÉRDEZZ-FELELEK

Úgy döntöttem, folytatom kedvenc rovatomat, mert itt sallangok nélkül lehet válaszolni egy levél érdekesebb kérdéseire.

Szerintem a posztereknek nem sok értelme van, főleg, hogy a decemberi számban a harmadik Mortal Kombat 4 poszter találhato (gondolom, erre azt fogod mondani, hogy két oldalas a lap). **(Természetesen azt mondom. Egyébként gondolom nem vagy egy nagy MK4-rajongó, különben feltűnt volna, hogy azért voltak hárman a poszterek, mert az összes szereplőt lenyomtuk.)** Én eddig egyedül a Lara Croft poszteren gondolkodtam el, hogy kiteszem-e (végül nem tettem ki). **(Tedd ki a mostanit.)**
Bye, Kempf

Erre inkább válaszoljon helyettem egy másik levél:

Hallottam, hogy CoVboy szereti a rövid és tömör leveleket. Íme egy: Hi CoVboy! Az újság ász, nem kell cd, de mi lenne ha 2x ennyi poszter lenne az 576-ban? UV Béla

Ui: A Vári Zoli lejátszotta a Tomb Raider 3-at?

Mint látható, poszterügyben megoszlanak a vélemények, így tehát ha leátlagoljuk a dolgot, akkor legjobb lesz, ha marad annyi, mint eddig. Egyébként is a poszterekhez kapcsolódik kétéves itteni működésem legnagyobb beszólása egy levélben, idézem:"Könyörgöm, hagyjátok abba a posztereket, mert elfogytak a falak!"

Ui.: Nem tudom, de biztos megpróbálta, mert mostanság nagyon szőrös, furcsán motyog maga elé, továbbá megőszült.

A decemberi szám nagyon királyra sikeredett, mert igen nagy nevekkel foglalkoztatok. SETTLERS 3, CARMAGEDDON 2, TOMB RAIDER 3, RAILROAD TYCOON 2, stb... Egyébként célom az, hogy abba a bizonyos értékelőbe bekerüljön, hogy mennyi helyet foglalnak el a vinyón (pl.:full: 541Mb, standard:150Mb, minimum:110Mb) Lord Eike

A decemberi szám a kiadók érdeme, mert mi arról tudunk írni, amit a kezünkbe nyomnak. Egyébként már előre vártam, hogy mikor áll elő valaki ezzel az ötlettel. Szerintem a HD-igény annyira nem lényeges információ, különösen akkor, amikor installálásnál úgyis látod. Mint ahogy ugyanúgy fölöslegesnek tartottam állandóan beírogatni azokat a maguktól értetődő infokat, hogy az operációs rendszer Win95 /98, kell hozzá CD meghajtó, illetve nem árt egy hangkártya is.

Nagyon frankó a design, mindössze egyetlen bosszantó hibája van, az, hogy a címlap mit sem változott. Igazán ráférne már arra is egy kis újítás! Csabee

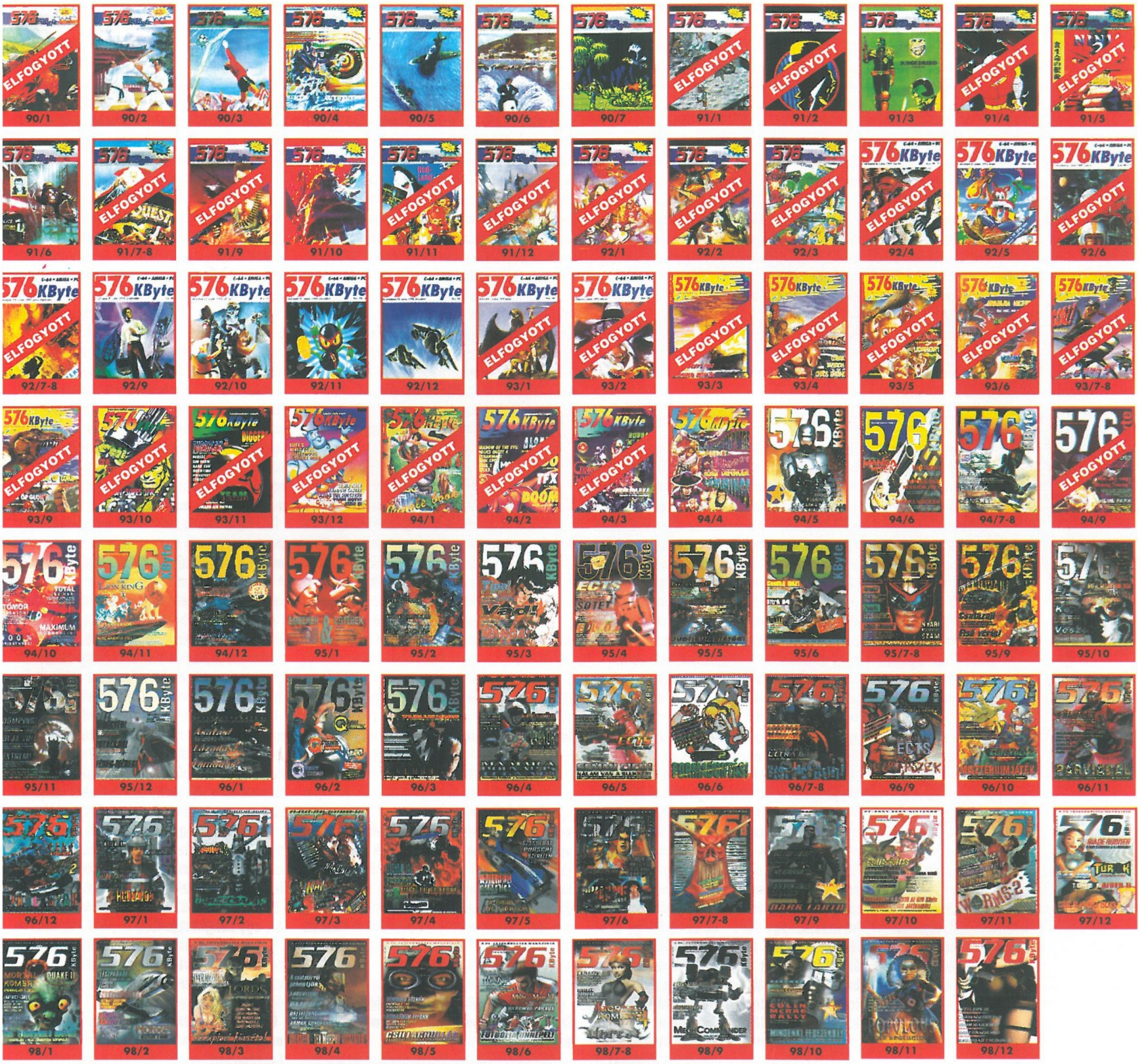
Érdekes, én eddig úgy tudtam, hogy az az egyetlen, ami minden hónapban változik. Szűzmáriám! Lehet, hogy hónapok óta ugyanazzal a címlappal jelenünk meg?!

Hogy ebben a levélben is legyen valami negatívum: CoVboy, te, mint főszerk. és Csevegő-boss, igazán tehetnél valamit a lassan már unalmassá váló "Hol a CD meg a homepage" flame war ellen, vagyis: ezeket NE tedd be a Csevibe. Igazán nem akarok tippeket adni, de lapozz fel egy régebbi, mongyuk 95-ös 576-ot, vagy a 95/3-as CoV-ot, és onnan vegyél ötletet a Csevegő írásához (Most jól megmondtam, ugye?). Az utóbbi időben a Chewy elvesztette a humoros arculatát, helyette pedig felvette az Ablak közszolgálati műsörét. Az a véleményem, hogy akinek ehhez hasonló gondjai vannak, írjon inkább az ombudsmannak, vagy mondja el a családnak otthon, hogy micsoda egy alak ez a CoVboy, és kész. Mindenki jól járt. Ja, és mielőtt el nem felejtem: ha egy mód van rá, ne legyen a Csevi Microsoft-imádók fóruma!!!!!!!! Maradtam tisztelettel: Rookie (Kovács Gábor és Gergely)

A kritikát vettem és nagyon kacagtam rajta. Mindenesetre legyen szabad megjegyeznem, hogy a Csevegő szerintem csak felerészt olyan, amilyennek én írom – a másik fele a ti saratok. Csapó! Ennyi.

CoVboy

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

0/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
0/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
0/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
0/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
0/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
0/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-	98/11	398,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-	98/12	398,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte nyolc évfolyamából az alábbi példányok.

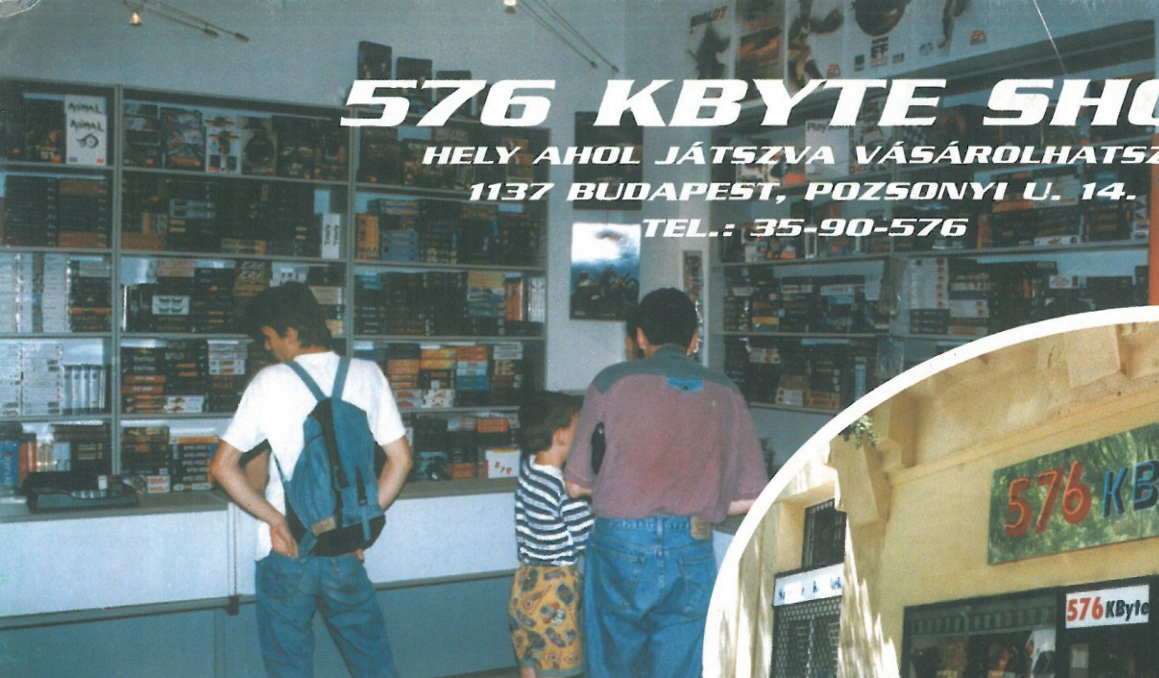
LEGYÉL TE IS EGY NYERŐ SOROZAT RÉSZESE! 1998-AS ÉVFOLYAMUNK TARTALOMJEGYZÉKE:

(I: ismertető, V: végigjátszás kalandjátékoknál, SOS: cheat)

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576

VONALKÓD
HELYE!







576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökökútnál)



